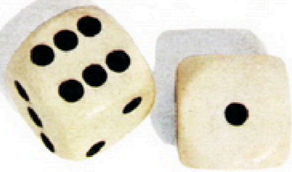
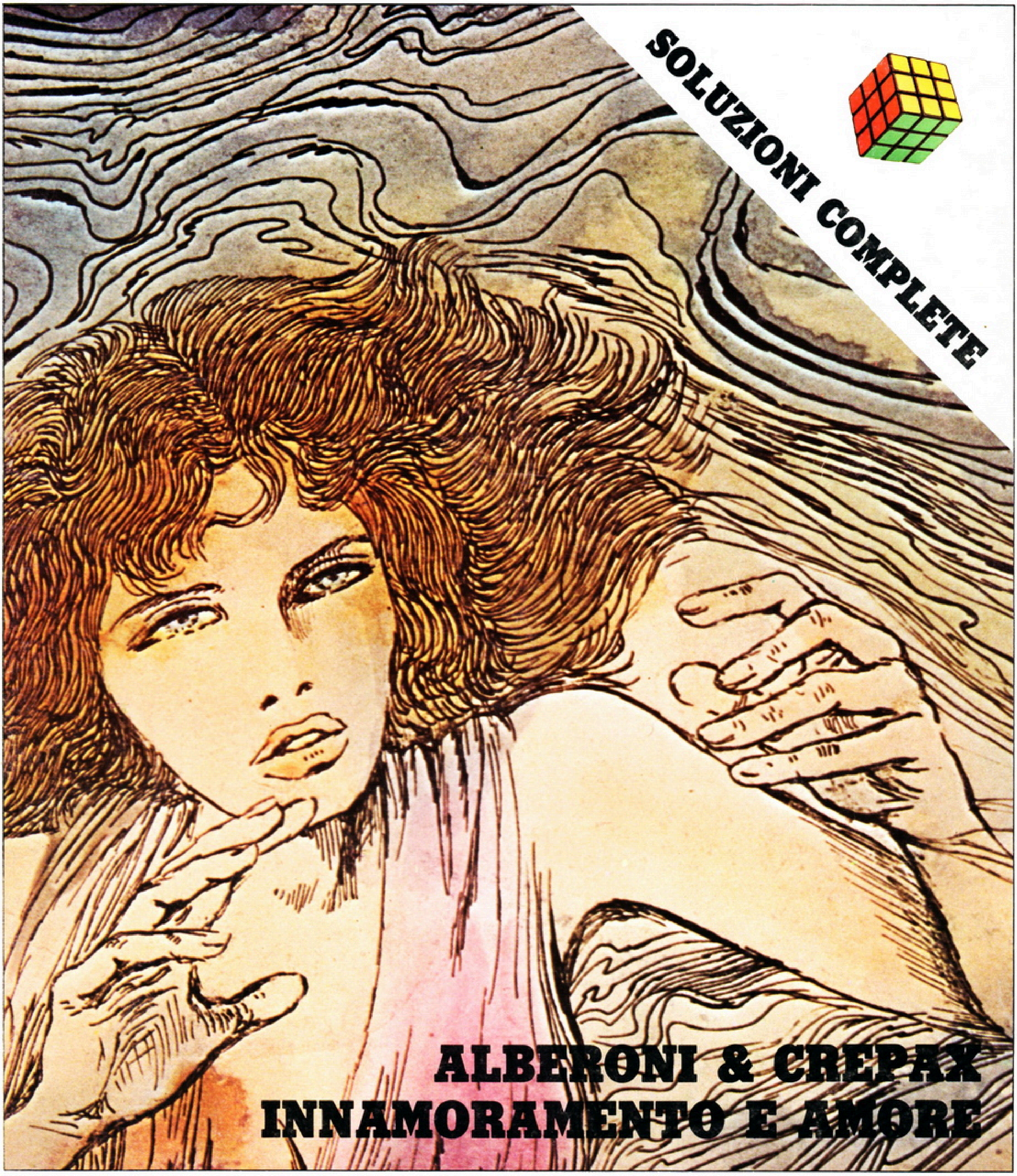


PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 11 - Novembre 1981 - L. 2500



Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%

RED SEVEN



Un nuovo gioco di tattica e di riflessione,
diverso da tutti gli altri
perché mescola il fascino delle parole
ai simboli delle carte da gioco.
È emozionante come il poker e interessante come il bridge,
però è ancora più divertente,
perché agli imprevisti delle combinazioni
unisce il brivido delle dichiarazioni.
Vince chi riesce a mantenere l'impegno
e a comporre parole più lunghe e più ricche degli avversari.
Si gioca normalmente in 4, a coppie, ma anche in 3 o in 2.

Red seven è un nuovo gioco Editrice Giochi - Milano

eg

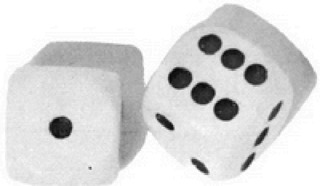
CLUEDO



È il classico gioco inglese di indagine poliziesca,
uno dei migliori giochi
prodotti in Europa in questi ultimi anni
Per eliminazione
e con buona dose di intelligenza e di fiuto,
i giocatori dovranno scoprire,
chi è l'assassino e quale arma ha utilizzato per il delitto
e dove il delitto è stato commesso

Cluedo è una novità Editrice Giochi - Milano

eg



PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 11 - Novembre 1981 - L. 2500

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione Amministrazione, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Comitato di Redazione:
Roberto Casalini
Alberto Da Pra
Marco Donadoni
Sergio Masini
Aldo Spinelli
Marvin Allen Wolfthal
Franco Di Stefano
Collaboratori:
Marco Annatelli
Gaetano Anderloni
Maurizio Casati
Alex Giordana
Alberto Marcedone
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Raffaele Rinaldi
Giuseppe Aldo Rossi
Carlo Eugenio Santelia
Luigi Villa
Paolo Zandonella Necca
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Studio Rime
Segreteria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo: (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 25
20125 Milano
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (BG)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE

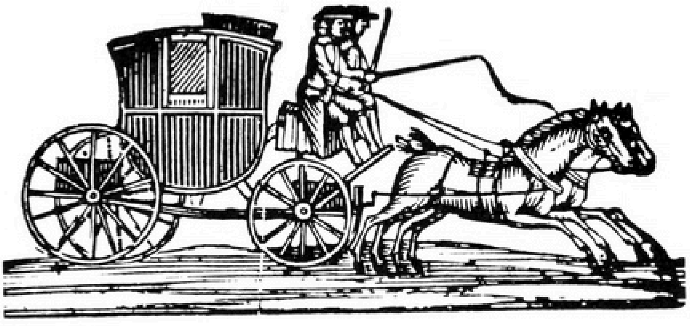




Ha vinto il gioco

Nel mese di ottobre si sono svolti, oltre al molto pubblicizzato Campionato mondiale di scacchi di Merano, quattro Campionati italiani di giochi: Risiko a Capri, Scarabeo a Milano, Othello pure a Milano e Master Mind a Chianciano.
I primi due sono stati organizzati da Pergioco, in collaborazione con la Editrice Giochi; gli altri direttamente dalle Aziende produttrici.
Li abbiamo seguiti con ovvio interesse e alcune considerazioni ci sembrano importanti. Per prima cosa la folta partecipazione, e l'entusiasmo: Scarabeo e Master Mind hanno impegnato per mesi e mesi, e sempre la risposta è stata fantastica. In secondo luogo lo spirito che ha caratterizzato le finali: agonismo e passione, ma anche pacatezza e sportività. In terzo luogo la provenienza dei partecipanti: tutta l'Italia che gioca — non lo diciamo per amore di gratuita enfasi — è scesa in campo. Da questo punto di vista (e un pizzico d'orgoglio ci sembra legittimo) la diffusione nazionale della vostra-nostra rivista ci sembra avere costituito un elemento positivo e trainante.
Certo si è cercato di superare al meglio le difficoltà organizzative e si è operato al massimo livello di serietà e di impegno. Ma questo successo complessivo, ed è un grande successo, è ascrivibile in primo luogo a chi, in questi campionati, è stato presente come giocatore attento e appassionato, abbia o non abbia vinto, si sia o no qualificato.
Ottobre ha segnato una bella vittoria per il gioco e per i giocatori.
Possiamo fin d'ora dire che il 1982 sarà ancora più ricco, più vario, più interessante; che si lavorerà per impedire la concentrazione e la sovrapposizione dei tornei; che si svilupperà non solo l'attività "nazionale" ma anche quella regionale e interregionale. E il 1982 è alle porte.
Questo numero ha sedici pagine in più: otto "bianche" e otto destinate alla seconda edizione (richiestissima) delle soluzioni del Cubo, gioco di persistente successo. E a proposito di successo invitiamo tutti i lettori a partecipare, anche quest'anno, al referendum per determinare il Gioco dell'Anno.

G.M.



LA POSTA

Uno sbarco "monstre"

Egregio Direttore,
in riferimento all'articolo "Quattro sbarchi in Normandia" di Marco Annatelli comparso sul n° 9 di "Pergioco", siamo lieti di avvertire tutti gli appassionati che il gioco "The longest day" è disponibile ora completo di traduzione in italiano.
Ciò che ci rendeva incerti se importarlo o no era solo il prezzo (L. 115.000.); ma, resici conto del suo estremo interesse e che pur essendo "monstre" è anche giocabilissimo e avvincente, abbiamo deciso di presentarlo per non deludere quanti desiderano un gioco di un particolare livello ed anche perchè siamo orgogliosi di aggiungere alla nostra gamma un gioco di così tanta importanza che la Avalon Hill considera il gioco "definitivo" sulla seconda guerra mondiale.
Con i nostri migliori saluti.

Avalon Hill

Un genius "geniale"

Sono un ragazzo di 15 anni. Ho avuto, ordinandolo per corrispondenza, il gioco "Genius" della Mondadori Giochi.
Avendo trovato la sua soluzione estremamente facile (non vi ho impiegato più di tre minuti, forse anche in virtù del fatto che mi sono a lungo cimentato col cubo di Rubik, riuscendo a ricomporlo ripetutamente anche prima della pubblicazione delle soluzioni su Pergioco), vorrei fare una proposta per apportarvi delle modifiche tali da renderlo un po' più complicato.
Eccole:
1) ciascuna delle piastrine mobili dello stesso colore dovrebbe essere numerata con i numeri 1, 2 e 3, in modo da evitare la disposizione casuale in senso orizzontale (nel mio 'genius' questo l'ho realizzato, applicando al centro di ogni piastrina dei numeretti coi caratteri trasferibili);
2) ciascuna delle scanalature in cui sono contenute le piastrine dovrebbe avere un fondo colorato con gli stessi colori delle piastrine soprastanti (ovvero blu, bianco, arancione, verde, giallo e rosso), in modo che, nella ricomposizione, ogni piastrina colorata e numerata venga riposta nella scanalatura corrispondente al proprio colore (nel mio 'genius' l'ho ottenuto applicando sul fondo di ogni sezione un adesivo colorato).
In questo modo il gioco potrebbe avere i seguenti quattro gradi di difficoltà crescente:
Il 1° grado è quello della versione originale, che non tiene conto dei numeri delle piastrine e dei colori nelle sezioni di scorrimento delle piastrine stesse;
b) Il 2° grado di difficoltà che si realizzerebbe quando la soluzione consistesse nel porre ciascuna piastrina colorata nelle caselle del rispettivo colore (anche senza tener conto della numerazione);
c) Il 3° grado di difficoltà che si realizzerebbe quando la soluzione consistesse nel porre le tre piastrine in ordine numerico (anche senza tenere conto del colore sottostante);
d) Il 4° grado, infine, che si realizzerebbe quando la soluzione consistesse nel porre le tre piastrine in ordine numerico e nel rispettare la corrispondenza tra colore delle piastrine e colore sottostante.
Naturalmente la soluzione relativa a quest'ultimo grado sarà ben più complessa in quanto una ed una sola possibile: io, nel mio 'genius', l'ho già realizzata qualche volta e Vi assicuro che presenta una ben diversa difficoltà nei confronti della soluzione relativa al 1° grado (quella della versione originale).

Francesco Pucciarini,
Perugia

Quel 38 è vecchino

Caro Pergioco,
questa volta vi scrivo per segnalarvi una curiosità che mi è saltata subito agli occhi leggendo il numero di settembre. Possibile che il Gioco del 38 non ricordi nulla a nessuno? Non so se il Gioco delle Carriere della Editrice Giochi è ancora in commercio, ma io lo conosco bene per averci giocato parecchio da bambino. Sono passati molti anni, ma non così tanti da non rendermi conto che la IBM ha fatto ben pochi sforzi, anzi uno solo: quello di cambiare nome al gioco.
Fra i miei amici il "Carriere" ebbe una buona accoglienza perchè, a differenza del Monopoli, permetteva quasi sempre a tutti di portare a termine il gioco fino alla fine, senza che i fallimenti lasciassero al tavolino due miliardari a lottare e due o tre "falliti" a guardare scocciati. In fondo l'abilità e la strategia non erano del tutto assenti; la scelta della formula del successo consigliava poi una differente tattica di gioco; non mancava una buona dose di spirito.
Insomma, l'avete capito: il "Carriere" mi è rimasto molto caro, e ho voluto spezzare una lancia in suo favore. Lotta di Classe, quello sì, è un brutto gioco dell'Oca.

Gian Pietro Camoriani,
Chiavari

GIOCO DELL'ANNO 1981

Anche quest'anno proponiamo ai lettori un piccolo referendum per determinare, come già avviene in numerosi altri Paesi europei, il "Gioco dell'Anno".
Inviateci, con il tagliando pubblicato in basso a sinistra, la vostra opinione: quale gioco vi ha più interessato e divertito nell'anno che volge al termine?
Il termine ultimo per l'invio delle risposte è il 31 dicembre (data del timbro postale).

GIOCO PERGIOCO 1981 DELL'ANNO



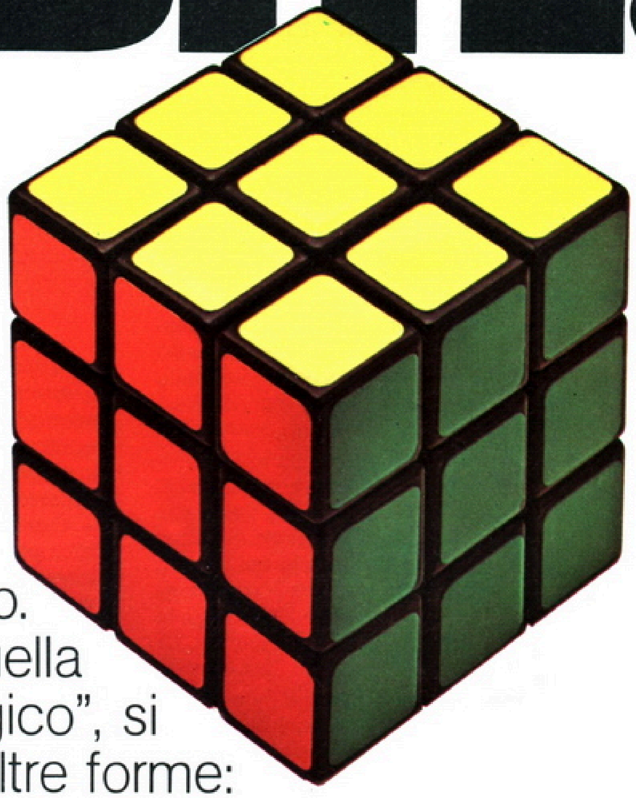
Lewis Carroll: genio e gioco del padre di Alice

Natale: meloteloregalo

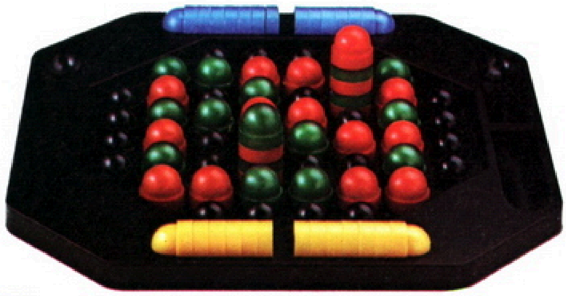
Master Mind: filo diretto con Luxor

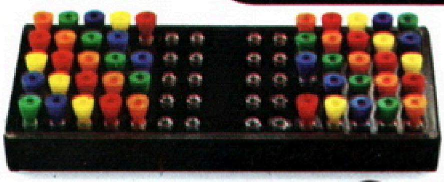
Nel prossimo Pergioco

CUBITE.



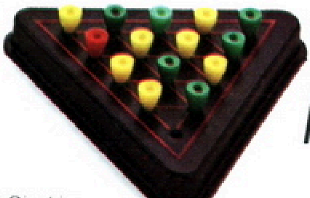
Febbre altamente contagiosa. Colpisce prevalentemente le persone intelligenti con predisposizione al gioco. È benigna. Oltre a quella detta "del Cubo Magico", si conoscono oggi altre forme: cilindrica ("malattia del Genius"), piatta ("morbo del Brain Trainer"), triangolare ("mania dell'I.Q. Test"), esagonale ("febbre del Focus").





Gli Intelligenti.





Un'esclusiva Mondadori Giochi.

L'originale Cubo Magico è venduto da Mondadori Giochi
Cubo Magico, Genius, Brain Trainer, I.Q. Test, Focus sono marchi registrati della Mondadori Giochi.

C'era una volta, anzi non c'era, la

STORIE E
DI UNA DA

Un piccolo paese tosc
per cinque giorni
di una appassionan
che ha mobilitato l'i
Sulle orme del suc
di Masquerade (P
è stata "costruita"
colma di enigm
e di indizi da
Premio: una damig
Ecco la cronaca di q
raccontata d
da uno degli c

di Fabio

La Briglia, 1500 abitanti, a pochi chilometri da Prato. Data di nascita la metà del secolo scorso, attorno ad un grande stabilimento tessile che, dalla lana e dagli stracci, cominciò a produrre tessuti esportati in tutto il mondo. Oggi della vecchia fabbrica sono rimaste due ciminiere, i vecchi capannoni, la torretta con l'orologio. Attorno un alveare di piccole imprese tessili.
Ma a La Briglia c'è anche l'Osteria della Spola d'Oro, per ora luogo fantastico, ideato come piccola osteria viaggiante e portatile, accuratamente dipinta, pronta a portare l'allegria del vino locale nei luoghi più diversi: dal manicomio di Arezzo ai Paesi dell'Appennino reggiano, dagli incontri del Canta-maggio di Barberino del Mugello alle feste di Carnevale. Ed ora, con l'impegno di tutti, la Spola d'Oro avrà anche una sede stabile.
Proprio l'Oste dell'Osteria della Spola d'Oro è apparso a metà settembre (il giorno 13 per l'esattezza) alla festa dell'Unità, che a La Briglia non è solo festa di partito ma di tutto il paese. A tutti ha distribuito una storia breve, fresca di ciclostile, chiamata "La storia di una strana caccia al tesoro".
Eccola per intero:

La storia di una strana "Caccia al Tesoro"

Era un giorno in cui l'osteria della Spola d'Oro aveva fatto un buon incasso e l'oste era particolarmente contento.
Fu così che egli decise di organizzare una specie di caccia al tesoro. Chiamò a sè tutti gli avventori che erano nell'osteria e disse:
— Oggi è stato un giorno felice per me e per festeggiarlo degnamente voglio mettere in palio tra tutti gli abitanti della Briglia una damigiana di vino del migliore. —
Mostrando a tutti un biglietto giallo continuò:
— Metterò questo biglietto in una bottiglia e lo nasconderò in un posto qualunque del paese, colui che riuscirà a



celebre Osteria della Spola d'oro ...

MISTERI
AMIGIANA

uno è stato al centro,
e cinque notti,
te caccia al tesoro
ntera popolazione.
cesso del Tesoro
ergioco-maggio)
una breve storia
i da risolvere
interpretare.
iana di vino rosso.
uanto è avvenuto,
irettamente
rganizzatori.

Giusti

ritrovarlo e portarmelo avrà in premio una damigiana. —

Così l'oste fece e il mattino dopo la voce della strana caccia alla bottiglia si sparse rapidamente, molti cominciarono a cercarla e l'oste non ebbe più pace.

Tutti gli facevano domande a proposito della bottiglia e lui rispondeva dando sempre indicazioni molto vaghe.

Cominciò col prete che vantando la sua autorità voleva sapere tutto. L'oste rispose:

— C'era una volta... San Marco Evangelista che un giorno è stato soppiantato... Se trovi quel giorno ti sarà d'aiuto. —

Il prete non capì un gran che, ma non ebbe tempo di replicare perchè in quel momento passò la maestra che portava a spasso i suoi bambini in fila per due.

Appena videro l'oste cominciarono tutti insieme a fargli domande e lui rispose a tutti così:

— Se sopra di voi troverete una figura geometrica avrete fatto progressi. —

Nessuno capì nulla, ma l'oste sen'era già andato.

Fu poi la volta del contadino, anzi dell'ex contadino, che arrivò col suo cavallo. Disse l'oste:

— Se col cavallo vai sempre dritto finisce che sbatti contro un muro. — L'ex contadino fece appena in tempo a dire:

— Questo e lo sapeo anch'io! — che l'oste non era più lì.

Fu così che avviandosi ad aprire l'osteria incontrò due sorelle che portavano per mano un bambino. Il bambino, che era molto piccolo, voleva sapere qualcosa per trovare la bottiglia, ma l'oste lo rimproverò dicendo:

— Se vuoi trovare la bottiglia devi ancora crescere ed essere alto quasi quanto lei. — ed indicò la sorella minore.

Il bambino ci restò male, le sorelle sorrisero e l'oste arrivò alla porta dell'osteria.

E sulla porta c'era il baro ad aspettarlo...

L'oste non lo fece nemmeno parlare, si mise la mano in tasca e tirò fuori un cubo magico (un gioco a forma di cubo formato da tanti cubetti colorati che prima vengono rimescolati e poi si devono rimettere a posto). Lo mostrò al baro e spiegò:

— Tu che sei molto bravo a mescolare le carte e farle tornare a tuo favore, mescola questo cubo e fallo tornare a tuo favore. Tutto questo ti sarà d'aiuto per trovare la bottiglia. —

A questo punto, senza aspettare risposta, l'oste aprì l'osteria e cominciò un'altra giornata di lavoro.

Nessuno è ancora riuscito a trovare la bottiglia che è sempre nascosta in un posto della Briglia, un posto facilmente accessibile a tutti.

Se tu fai attenzione a quello che disse l'oste, ai personaggi e a tutta la storia, forse riesci a trovare la bottiglia.

Leggi il biglietto che c'è dentro e col biglietto e questi fogli potrai avere in premio la damigiana di vino dell'Osteria della Spola d'Oro.

Letta la storia, i presenti hanno deciso che una damigiana di vino era un bel premio ed hanno così cominciato a cercare la bottiglia, scoprendo ben presto che non era poi così facile.

Sono iniziate allora le prime



VIVI LA TV DUE VOLTE CON I
VIDEOGIOCHI PROGRAMMATI ATARI
(sono 1500, i più fantastici del mondo)



Olimpiadi in famiglia **Scacco matto al computer** **Avventure in casa**

Atari ti dà nella sua Scatola Magica il Computer System, la cassetta-gioco campione, due coppie di comandi e un completo libretto istruzioni. E ti fa scegliere fra 42 cassette diverse (cioè 350 giochi-base con 2000 varianti possibili) cui seguiranno ogni mese le cassette novità.

In ogni cassetta sono memorizzati i programmi dei giochi. Il computer, che puoi collegare con grande facilità al tuo televisore, serve da tramite per animare i videogiochi Atari sul piccolo schermo.

Inserisci nel computer la cassetta del gioco che hai voglia di fare e *goditi a casa tua, quando vuoi e con chi vuoi,* le sfide esaltanti degli sport che preferisci, delle avventure più emozionanti, dei giochi d'azzardo o d'intelligenza più difficili. Se vuoi giocare da solo puoi farlo ma contro l'avversario più agguerrito: il computer.

Atari ti dà tutto: colori fantastici, effetti sonori realistici, lettura costante del punteggio sullo schermo. Perchè Atari è elettronica d'avanguardia messa al servizio del tempo libero tuo, della tua famiglia e dei tuoi amici.



INTERNORD

ACCERCHIAMENTO - AMICO COMPUTER - BACKGAMMON - BASEBALL - BASKET - BATTAGLIA AEREO NAVALE - BLACK JACK - BOMBARDIERE - BOWLING - CACCIA AL TESORO - CASINÒ - CIRCO ATARI - COMBATTIMENTO - CORSA INFERNALE - GIOCARE CON I NUMERI - GUERRA STELLARE - GUIDARE NELLA NOTTE - GOLF - IL DECIFRATORE - INDIANAPOLIS - INVASIONE DALLO SPAZIO - I 3 DRAGHI - LE MACCHINETTE MANGIASOLDI - MEMORIA VISIVA - MENTE DIABOLICA - MINI GOLF - NAVE SPAZIALE - OLIMPIADI - PARACADUTISTI FOLLI - PILOTA IMBATTIBILE - PISTOLEROS - PUNTO E CROCE - RUGBY - SCACCHI - SCOPRIPAROLE - SGRETOLAMURO - SUPERMAN - L'UOMO PROIETTILE -

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI



RICHIEDETE IL CATALOGO ATARI AL VOSTRO RIVENDITORE DI ELETTRODOMESTICI O DI GIOCATTOLI.

E LE 4 GRANDI NOVITÀ:

DAMA
GIOCO DEL CALCIO
GUARDIE E LADRI
GIMKANA

ATARI®

A Warner Communications Company

consultazioni collettive; si sono formati gruppi organizzati e la cerchia dei cercatori si è allargata. A sera il mistero era fitto, e l'epidemia si è diffusa con rapido contagio.
Alle sei del mattino una serrata ricerca notturna veniva abbandonata senza alcun frutto.
Nelle ore successive cento, duecento e infine tutti gli abitanti si sono impegnati nella caccia alla bottiglia. Nei bar, dal barbiere, sulle panchine dei giardini hanno fatto capolino enciclopedie, testi sacri, libri di geometria. Ricercatissimi gli anziani che, quali depositari della "vera storia" del paese, sembravano in grado di fornire maggiori indicazioni. Interpellati, in particolare, sono stati tutti gli ex contadini, le coppie di sorelle e, addirittura, i giocatori in odore di baro. Sono apparsi anche i cubi di Rubik, nella speranza che una eventuale soluzione del rompicapo avrebbe in qualche modo favorito la ricerca. Ma le facce dei cubi sono rimaste irrisolte, alla stregua della storia dell'Oste.
La ricerca è continuata febbrile e ininterrotta, soprattutto nelle ore notturne, apparentemente più adatte a dipanare il mistero. L'unica persona che, avendo inventato la storia, ne conosceva la soluzione, era costantemente pedinato nella speranza che si recasse al nascondiglio. Qualche burlone, nel frattempo, aveva disseminato il paese di bottiglie false, fonti di terribili frustrazioni per gli scopritori. Taluni, in preda a una sorta di delirio, hanno elaborato teorie astruse e di estrema complessità. Altri, più metodici, hanno avviato perquisizioni sistematiche casa per casa.
Venerdì diciotto, trascorsi cinque giorni e cinque notti dall'inizio delle ricerche, con le scuole ormai vuote ed i telai fermi, in un cinema che diverrà sede dell'Osteria della Spola d'Oro, gli organizzatori finalmente cedono. Prima spiegano agli abitanti di La Briglia cosa essi, forse senza saperlo, hanno cercato: il Gioco, la Festa, l'Anima del Paese, la Storia di un'osteria casa per una cultura da difendere e da fare, per il "corpo del paese". Poi il racconto così come uscì dalle labbra dell'Oste il giorno in cui decise di rivelare il suo segreto:
.....Quella sera l'Osteria era stracolma. L'Oste salì su uno sgabello perchè tutti potessero vederlo e senza tanti preamboli cominciò a parlare: "Appena ebbi nascosto la bottiglia mi resi conto che senza qualche aiuto nessuno l'avrebbe trovata. Pensai così ad una serie di indicazioni che — seguite una dopo l'altra — avrebbero portato al nascondiglio. Queste indicazioni le avrei rivelate, una per ognuno, a tutti coloro i quali mi avrebbero chiesto aiuto".
L'Oste bevve un lungo sorso di vino e aggiunse:
"Il primo fu il prete, che voleva sapere dove e quando avevo nascosto la bottiglia. Io dissi: «C'era una volta...». Non intendevo però dire «tanto tempo fa», ma volevo riferirmi a un soffitto, a un arco, a una volta, appunto. Ora voi sapete che a La Briglia le volte sono molte. Così seguitai riferendomi a San Marco Evangelista e a quando fu soppiantato. San Marco Evangelista cade il 25 aprile; quindi sul calendario è stato soppiantato dalla festa del 25 aprile. E così la prima indicazione portava al sottopassaggio che conduce in via 25 aprile.
Ai bambini — proseguì l'Oste — parlai di una figura geometrica da trovare sopra la propria testa. Questa figura non è altro che il triangolo del segnale stradale di pericolo che c'è sopra il sottopassaggio.
Fu poi la volta dell'ex contadino al quale dissi: "Se col cavallo vai sempre diritto batti la testa contro un muro". Se avesse risolto le indicazioni precedenti, non gli sarebbe stato difficile scorgere, avvicinandosi al triangolo, il cavallino rampante che fa da banderuola alla torretta dell'orologio della vecchia fabbrica e, andando diritto, con lo sguardo, il muro della ciminiera più alta. Ma l'ex contadino pensò solo al suo cavallo.
Venne poi un bimbo accompagnato dalle sorelle, al quale dissi di diventare alto quasi quanto la sorella minore. La sorella minore, naturalmente, non poteva essere se non la ciminiera più bassa. È come se avessi detto: Devi diventare alto quasi quanto la ciminiera più bassa".
Non rimase che l'ultima indicazione e l'Oste attese che il mormorio dei presenti si placasse.
"Dissi poi al baro — proseguì infine — di mescolare il cubo e farlo tornare a suo favore con la stessa abilità con la quale mescolava le carte. Non si trattava di mescolare il cubo, per magico che esso fosse, ma assai più semplicemente di mescolare le lettere della parola cubo, ottenendo così 'buco'. Infatti, in quel luogo, c'è un solo buco, nel quale si infila il tubo di scarico di una grondaia".
Così il nascondiglio è stato svelato e la bottiglia trovata, con vino e penne al sugo per i partecipanti. E tutti vissero felici e contenti.



Un momento della caccia alla damigiana. A La Briglia, per alcuni giorni, sono state sospese anche le lezioni nelle scuole. La ricerca del tesoro si è protratta per quasi una settimana.



Cuori infranti e coppie aperte nel

Mi sono inna
firmato: Albe

Si gioca da quattro a otto; non imp
l'importante è amare e,
in un turbinio, come direbbero gli in

di Marco

L'amore è un argomento difficile da tramutare in un gioco, finora solo il recentissimo baciopoli l'ha trattato, forse perché si è sempre temuto di uscire dai soliti canoni di guerra, di economia e diplomazia che sono sempre stati i cardini fondamentali di tutti i giochi di maggior successo (Monopoli, Risiko e Diplomacy lo hanno ampiamente dimostrato). Il potere ed il denaro hanno avuto sempre un grande fascino per tutti noi e di conseguenza sono sempre stati usati come richiamo dai creatori di giochi. Ma anche sull'amore si poteva costruire un gioco e la collaborazione tra F. Alberoni (psicologo e scrittore) e G. Crepax (famoso disegnatore) ha fuso la creatività di questi due grossi personaggi in una effervescente novità: INNAMORAMENTO E AMORE, il gioco della coppia.

Il gioco si svolge su un tabellone in cartone pesante, sul quale è disegnato un percorso circolare in cui sono inseriti tre percorsi radiali secondari; il tutto forma, in maniera stilizzata, il simbolo della pace. Il percorso è formato da 36 caselle, di cui 24 "decorate" da Crepax, in esse si conquistano o perdono punti amore (es. il potere trionfa: incassa due punti potere), si pescano le carte eventi (es. filtro d'amore: l'innamoramento avviene automaticamente) e si entra nei percorsi radiali (potere, ricchezza, fascino).

I giocatori si innamorano, si sposano, si tradiscono, si sfidano ecc. al fine di accumulare i punti amore e i frammenti poetici che serviranno a determinare il vincitore o i vincitori.
Il gioco è ricco, pieno di carte e di pezzi; ad esso possono partecipare fino ad un massimo di otto giocatori (divertente) ad un minimo di quattro (noioso); il gioco è costituito dai seguenti elementi:

3 dadi numerati - Usati liberamente per determinare il movimento consentito sul tabellone.

8 segnalini cubici - Che rappresentano i giocatori, il loro sesso (diverso per colore) ed il loro stato psicologico (innamoramento, delusione, ecc.) indicato dalla diversa faccia del dado.

1 tabellone - Sul quale i giocatori agiscono e si muovono e su cui sono state stampate la tabella delle sfide e l'elenco dei frammenti amorosi.

4 carte risposta - Utilizzate dai giocatori per accettare o meno le proposte d'innamoramento dei giocatori di sesso opposto.

40 carte eventi - Che si pescano quando un giocatore cade in una casella "eventi" (come le probabilità del Monopoli) e vengono usate immediatamente o successivamente nell'ambito del gioco per guadagnare punti, muoversi ecc. ecc.

40 carte delle affinità - (Test o pegni d'amore) di tre tipi diversi servono per avviare l'innamoramento.
1) **21 test psicologici**: composti ciascuno da tre domande, a cui i giocatori dovranno rispondere con un sì o un no
2) **10 prove d'amore**: di cui i giocatori devono eseguirne le indicazioni perché l'innamoramento si realizzi
3) **9 prove d'amore in bianco**: da compilarsi a cura dei giocatori creando prove di loro **"gusto"**.

8 carte sfida - Usate per determinare chi sarà il vincitore delle sfide, degli adulteri e degli scontri che avvengono nel gioco.

36 frammenti - 9 frasi del Dolce Stil Novo divise in 4 frammenti ciascuna, che i giocatori dovranno tesorizzare (con l'innamoramento o la sfida) per ottenere la vittoria.

300 punti d'amore - In pezzatura da uno, cento per tipo (ricchezza, potere, fascino) che rappresentano il "denaro" in questo gioco.

Ogni giocatore rappresenta se stesso, il percorso è la vita sentimentale con alcuni degli accadimenti, magnificamente illustrati, che su di essa influiscono. Per vincere i partecipanti possono scegliere fra tre diverse possibilità:

Vittoria individuale: ottenuta da un singolo giocatore ricomponendo da solo uno dei nove frammenti poetici.

Vittoria di coppia: ottenuta solo da due innamorati ricomponendo congiuntamente uno dei nove frammenti poetici.

Vittoria ai punti: ottenuta da un singolo giocatore, alla fine delle due ore della partita, totalizzando il maggior numero di punti tra i contendenti.

Evidentemente sarà cura di ogni singolo giocatore decidere su quale tipo di vittoria puntare e quale strategia adottare per raggiungerla. I frammenti ed i punti amore vengono conquistati dai giocatori grazie alle caselle del



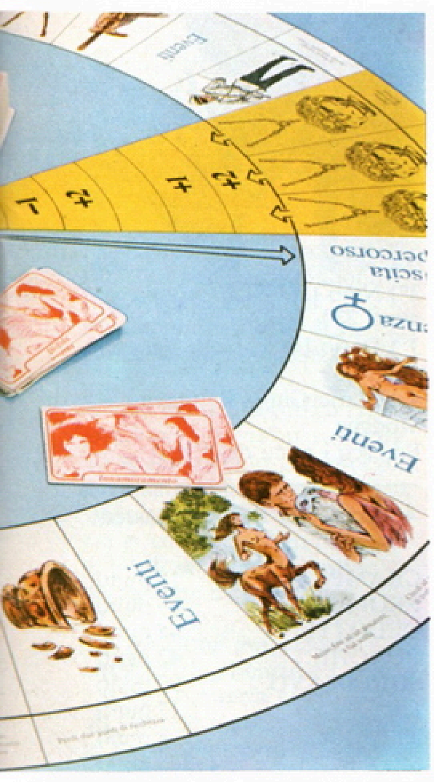
ultima novità dei giochi da tavolo

morato di te
roni & Crepax

orta la parità numerica tra i sessi;
prattutto, essere amati
eduli nonni, di irrefrenabili passioni

Annatelli

percorso, le carte degli eventi e l'interazione tra i partecipanti al gioco. Sul tabellone i giocatori s'inseguono tentando d'innescare il processo d'innamoramento (è persino prevista la "variante" gay/saffo) con i membri del sesso opposto ed evitando nel contempo di giungere al matrimonio che li legherebbe in maniera quasi indissolubile. Certo non si tratta di un gioco che stimola la monogamia, anzi il vincitore sarà quasi certamente colui che più di tutti si sarà innamorato riuscendo, nel contempo, ad abbandonare i suoi partners. Ad ogni mossa i giocatori accoppiati possono tentare di sciogliere il rapporto, mentre gli altri potranno fare da battitori liberi sfidando i giocatori del proprio sesso a "singolar tenzone" per derubarli o per spezzare il legame tra le coppie già esistenti. I segnalini precisano l'identità dei giocatori tramite un numero progressivo, dall'uno all'otto, posto su un lato della loro forma cubica; al contrario degli altri giochi, in cui il segnalino ha la sola funzione di indicare il giocatore, in questo posseggono l'inusitata particolarità di cambiare il loro stato modificando il loro rapporto con il gioco ed il suo sviluppo, essi vengono ruotati di volta in volta ad indicare i cambiamenti subiti dai giocatori (innamoramento, matrimonio, delusione, ecc.) lungo il percorso. I cambiamenti di stato non sono fini a se stessi, anzi influiscono sia sul movimento che sulle possibilità d'agire del giocatore creando una maggiore affinità tra il gioco e la realtà. Il gioco procede tra lo sciogliersi ed il creare coppie, lo sposarsi e l'abbandonare il partner, lo sfidare gli altri, il salvare quelli delusi non escludendo baci e carezze vere (!!!) che, se per i giocatori più giovani rappresentano delle "occasioni" (tutti ci ricordiamo il gioco della bottiglia) per quelli meno giovani sono una sciocca trovata ed in certi casi persino una imbarazzante situazione. Da quanto detto si può facilmente arguire quale intreccio può nascere da un gioco del genere, un gioco che si movimenta quanto maggiore è il numero dei partecipanti.
Bello? Divertente? Stuzzicante? Ciascuno decida per conto suo dopo averlo giocato, ma non è detto che da questo gioco dell'amore non scaturiscano nuovi idilli, nuove passioni tali da trasformare il gioco in realtà.





L'amore

di Francesco Alberoni

Ci sono innumerevoli giochi di guerra e giochi di ricchezza perchè gli esseri umani desiderano il potere e il denaro. I giochi infatti sono mossi dalle grandi passioni. Ma anche l'amore è una passione, anzi è la più sottile di tutte. Quella che sta sempre dietro le altre; la meno detta, ma la più presente. A che cosa servono, infatti, la ricchezza ed il potere se non puoi essere amato? A che cosa serve la gloria, se l'unica persona al mondo che ti interessa, l'unica per cui tu hai conquistato la gloria, non ricambia il tuo amore?
Anche sull'amore si poteva, perciò, costruire un gioco. Nessuno l'ha mai fatto finora perchè l'amore veniva considerato ora troppo sublime ora troppo insignificante. Di fronte al sublime come trovare delle regole? Di fronte all'insignificante perchè cercarle? In realtà il sublime e l'insignificante sono solo l'interno e l'esterno dell'amore. Chi è innamorato vive una esperienza sublime, chi non è innamorato e lo osserva con indifferenza trova tutto insignificante. L'amore è però unico, una forza trasformativa che può essere compresa e descritta, purché se ne rispettino le regole interne, purchè si usi il linguaggio appropriato.
L'amore è la più intima, nascosta, indicibile delle passioni umane, però è anche una sfida esistenziale e sociale, un rischio, una lotta, una serie di prove dove occorre fortuna e intelligenza. L'amore perciò è un gioco. Forse, anzi, è il gioco per eccellenza perchè — ancor più che nella guerra e negli affari — si scontrano con forza uguale, la volontà e il destino. Noi siamo portati da un impulso interiore, da una necessità a cui potremo dire di no ma non lo facciamo, a giocare tutto su una sola persona. Quando ci innamoriamo non sappiamo nulla del nostro amato; non sappiamo chi è, non sappiamo se ci ricambierà, non sappiamo neppure se lo amiamo veramente. L'innamoramento ci si impone come qualcosa di incredibile, e ci trascina nell'avventura dell'estasi e del tormento. L'amore è perciò destino. Eppure siamo noi stessi che andiamo alla ricerca dell'amore, oppure che lo sfuggiamo.
L'Orlando Furioso, *che è forse, il più grande gioco d'amore della letteratura universale, ci mostra i cavalieri e le dame che si cercano e che si fuggono. Il caso li porta a bere alla fontana dell'amore, oppure a quella dell'odio o, infine, a quella dell'oblio. Ma se l'amore ci si presenta come rischio, come caso e come necessità, ci appare anche come diplomazia, astuzia, intelligenza. In amore non siamo passivi, anzi siamo estremamente attivi e abili nel perseguire ciò che desideriamo più di ogni altra cosa. Pensiamo a Goldoni e alle mille trappole, alle mille astuzie, ai mille intrighi di cui si serve l'amore. Pensiamo alle piccole astuzie che abbiamo usato noi e a quelle celebri che ci ha tramandato la storia: Cleopatra che, per mostrarsi a Cesare, si fa srotolare davanti a lui dentro un grande tappeto.*
L'amore è dunque confidenza e diffidenza, sincerità ed inganno, altruismo e vendetta. Come ogni gioco ha delle regole. Io ne ho descritte alcune nel libro Innamoramento e Amore. *Oggi le ritrovate alla base di questo gioco.*

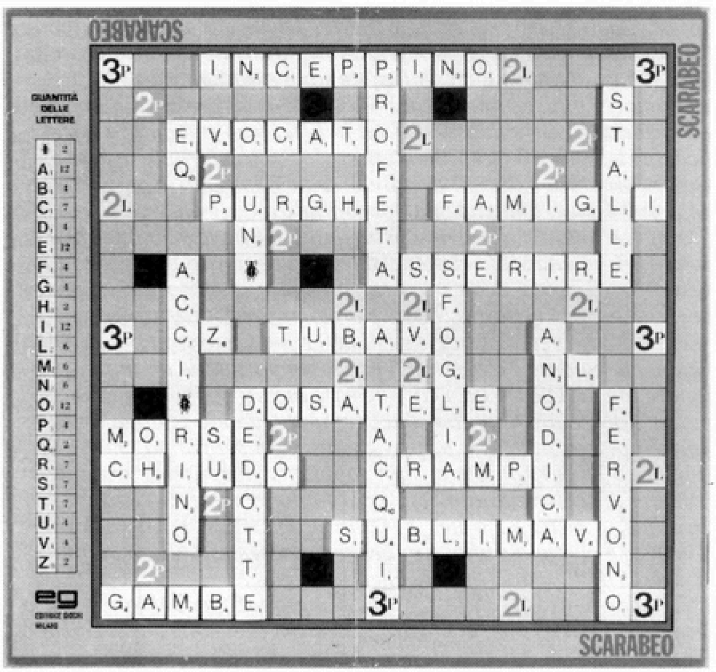
I° Campionato italiano di Scarabeo

PER UN PUGNO DI (SEI) PUNTI

Tra gli stucchi, gli arazzi e i lampadari di cristallo del Circolo della Stampa di Milano è stato un pullulare di Scarabei.
I trentadue finalisti della gara per corrispondenza indetta da Pergioco nei mesi di giugno, luglio e agosto si sono finalmente conosciuti e incontrati in una serrata serie di partite a quattro.
Ogni turno di selezione ha fatto accedere alla fase successiva i primi due classificati di ogni tavolo: si è partiti quindi da otto tavoli, per poi scendere a quattro, due e, infine, uno.
Ciascun giocatore ha avuto a disposizione due minuti di tempo per effettuare la propria mossa. Il tempo, scandito con un unico cronometro, è stato quindi sempre uguale per tutti i turni e per tutti i giocatori.
Per eventuali contestazioni sulle parole o sulle sigle composte da un avversario, ad ogni giocatore è stata data la facoltà di elevare "obiezione formale" al termine del turno contestato, semplicemente esprimendo la propria perplessità all'arbitro (un giudice di gara è stato sempre presente ad ogni tavolo). Alla fine di ciascuna partita tutte le parole contestate sono state controllate sul vocabolario ufficiale (il Devoto-Oli). Se l'obiezione è risultata infondata, essa è stata eliminata d'ufficio; se al contrario si è dimostrata esatta si sono sottratti al responsabile dell'errore tanti punti quanti ne erano stati ottenuti con quella parola (e le eventuali sigle complementari).
Gli arbitri hanno seguito ogni fase di ciascuna partita, registrando i punteggi (sottoposti sempre al controllo finale e definitivo dei giocatori) e distribuendo le tessere spettanti di volta in volta a ciascun partecipante.
Gli arbitri hanno avuto anche il compito di ruotare mano dopo mano il tabellone nella direzione del giocatore di turno, in modo che nessuno fosse svantaggiato da una lettura distorta o capovolta.
Una modifica al regolamento è stata introdotta per il conteggio finale del punteggio: il giocatore che deponeva l'ultima lettera disponibile sul tabellone e chiudeva così la gara non aveva diritto al punteggio derivato dalla somma dei punti delle lettere in mano avversaria. È rimasta però in vigore la norma che prevede per ciascun giocatore la sottrazione dal poprio punteggio di tanti punti quanti sono quelli delle lettere rimaste in suo possesso. Proprio su questo calcolo finale si sono decise le sorti della finalissima. La classifica qui riportata indica chiaramente quanto sia stata "tirata" la partita conclusiva. Eccola:
1°) Luciano Bassetti, Roma punti 275
2°) Nino Di Bella, Catania punti 270
3°) Dario De Toffoli, Venezia punti 269
4°) Maria Giulia Battaglia, Modena
Ed ecco i nomi degli altri



La sala della finale al Circolo della Stampa di Milano.



Lo schema e la sequenza della finale.



La signora Minnie Ceretti consegna la coppa a Luciano Bassetti di Roma.

I punti negativi sono risultati determinanti agli effetti della classifica.

1° giocatore: Dario De Toffoli	
TUBAVO	50 punti
ANODICA	44 punti
TACQUI	28 punti
CEPPI	27 punti
FAMIGLI	42 punti
FERVONO	64 punti
UNO	14 punti
totale	269 punti

2° giocatore: M.G. Battaglia	
SFOGLIA	40 punti
NL	6 punti
STALLE	20 punti
GAMBE	39 punti
MORSE	6 punti
ACCIARINO	54 punti
lettere rimaste	- 1 punto
totale	164 punti

3° giocatore: Nino Di Biella	
DOSATELE	58 punti
ASSERIRE	52 punti
EVOCATO	42 punti
INCEPPINO	51 punti
CHIUSO	60 punti
EQ	22 punti
lettere rimaste	- 15 punti
totale	270 punti

4° giocatore: Luciano Bassetti	
CRAMPI	18 punti
PROFETA	68 punti
DEDOTTE	48 punti
PURGHE	42 punti
SUBLIMAVO	90 punti
CZ	17 punti
lettere rimaste	-8 punti
totale	275 punti



partecipanti:
Igino Aschieri, Parma;
Danilo Barbieri, Milano;
Ireus Beccati, Torino;
Francesco Biraghi, Milano;
Adriano Carosi, Roma;
Mauro Casartelli, Como;
Pino Conrado, Roma; Luigi Cremona, Gallarate;
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola D'Arda;
Riccardo Di Bella, Catania;
Claudia Farina, Bergamo;
Sergio Figliomeni, Terni;
Giuliano Fiorito, Trento;
Margherita Galanti, Genova;
Luciano Garbarino, Milano;
Marco Luoni, Cassano Magnago; Franco Lupano, Trofarello; Nicola Manes, Genova; Dario Mazzilli, Milano; Teo Mora, Genova; Gabriella Nani, Venezia; Annamaria Nuti, Umbertide; Mauro Nuzzi, Campi Bisenzio; Roberto Pellegrini, Varese; Giuseppe Riccio, Piacenza; Gabriele Soranzo, Trieste; Roberto Terenzio, Brugherio; Luigi Torre, Milano.

Come si noterà, i nomi qui riportati non corrispondono tutti a quelli dei primi trentadue classificati della gara per corrispondenza.

Alcuni dei qualificati, infatti, non hanno potuto partecipare all'appuntamento per impegni personali, e sono stati così "ripescati" giocatori che si erano comunque ben piazzati ai livelli inferiori, in ordine decrescente di punteggio.

Tra gli ultimi due giocatori ammessi (Figliomeni e Laudi) è stato necessario effettuare un sorteggio, poichè avevano lo stesso punteggio. La sorte ha favorito Sergio Figliomeni.

I° Campionato italiano di Risiko

LA GUERRA DEI TRE GIORNI

Sono giunti da tutta Italia in una Capri che, dopo una notte di bufera e mareggiate, ha offerto un fine settimana di sole e di splendidi colori autunnali. Al primo Campionato italiano di Risiko si sono confrontati sessantaquattro giocatori e giocatrici, con il supporto e il "tifo" di accompagnatori e familiari.
Il Torneo, che si è svolto nella massima regolarità, è stato organizzato su tre turni. Nella prima fase, la mattina di sabato 3 ottobre, sono stati formati sedici tavoli di quattro giocatori ciascuno. In un tempo massimo di quattro ore i partecipanti dovevano raggiungere obiettivi particolarmente studiati per rendere il più equilibrata possibile la gara (di tutte le particolarità del regolamento e degli obiettivi riferiamo qui accanto). Al termine della prima eliminatoria sono stati quindi determinati sedici vincitori di tavolo e, in base ad un punteggio convenzionale stabilito per regolamento, sono stati anche "ripescati" i quattro giocatori meglio classificati fra i quarantotto partecipanti che, nei diversi tavoli, erano usciti battuti dal confronto.
Nel secondo turno di gara, i venti semifinalisti sono stati suddivisi (sempre per sorteggio) in cinque tavoli di quattro giocatori ognuno. Il tempo disponibile per la gara pomeridiana è stato fissato in cinque ore, ma tutte le partite si sono risolte in tempi più brevi, determinando la vittoria di cinque partecipanti (uno per tavolo) e, contemporaneamente, permettendo anche l'identificazione dei secondi classificati per ciascun tavolo. La mattina di domenica, con sei ore a disposizione, i cinque vincitori delle semifinali hanno formato il tavolo per la finale dal primo al quinto posto, mentre i secondi qualificati del turno precedente si sono confrontati per la determinazione della classifica dal sesto al decimo posto.
La finale, di cui a parte trascriviamo la "registrazione", si è risolta in tempi relativamente brevi ed è stata seguita da un folto pubblico. Per i giocatori eliminati la consolazione di effettuare una visita guidata all'isola, con brevi escursioni nei luoghi di maggior interesse storico e turistico. Per tutti, infine, una serata splendida con il corpo di ballo della tarantella di Anacapri.

La classifica

1° - Giuseppe Pappalardo, Catania

2° - Alberto d'Abbicco, Bari

3° - Giuseppe Bonsignore, Palermo

4° - Marzio Cammino, Avellino

5° - Luca Leonori, Roma

6° - Fabio Lo Faro, Gravina di Catania

7° - Barbara Madaro, Trieste

8° - Filippo Federico, Capri

9° - Guido Troncone, Avellino

10° - Vincenzo Sorrentino, Napoli

Gli altri partecipanti:
Rosa Maria Giusti, Roma;
Pierluigi Varvesi, Roma;
Massimo Menichini, Roma;
Michela Menchini, Siena;
Sergio Chiarenza, Catania;
Marcello Lo Faro, Gravina di Catania; Alessandro Quercioli Dossena, Siracusa; Giuseppe Campanino, Napoli; Lino Versace, Reggio Emilia;
Edmondo Ruggiero, Avellino; Ugo Cortesi, Roma; Stefano Frascari, Roma; Maria Lorena Leonori, Roma;
Angelo Ragone, Bari;
Giuseppe Ribizzi, Imperia;
Roberto Consoli, Trieste;
Alessandro Casile, Reggio Calabria; Margherita Danelon, Trieste; Fulvio Mancini, Reggio Calabria;
Carlo Zagami, Reggio Calabria; Marco Marinelli, Pescara; Antonella Delfino, Viareggio; Massimo Sorbo, Viareggio; Giuseppe Ventura, Venezia; Carlo Di Renzo, Ostia; Alessandro Pellegrini, Ostia; Ciro Troncone, Avellino; Antonella Galli, Roma; Oscar Cherin, Trieste; Carla Turri, Roma; Franco Paoluzzi, Roma; Franco Brunati, Roma; Paolo Battocchi, Perugia; Umberto Nuti, Umbertide; Anna Maria Nuti, Umbertide; Vittorio Cellamare, Milano; Nicola Manes, Genova; Angela Mangione, Milano; Katia

I primi tre classificati: al centro il vincitore, Giuseppe Pappalardo di Catania.



Tripodi, Milano; Giuseppe Lopardi, Napoli; Alessandra De Stefano, Avellino; Susy Ruggiero, Avellino; Francesco Ruggiero, Avellino; Giuseppe Cuccia, Roma; Claudio Trionfi, Roma; Marco Annatelli, Milano; Olga Beffa, Roma; Brunetto Betti, Napoli; Placido Iudicello, Milano; Agatino Licandro, Reggio Calabria; Giancluca Onorato, Torino; Filippo Praticò, Reggio Calabria; Stefano Franzì, Roma; Guglielmo Magni, Milano.

Le regole del torneo

Le regole del Risiko, come è noto, si prestano a modifiche e interpretazioni. Il gioco, in sostanza, vanta tra i propri pregi anche la flessibilità, e può essere reso più complesso e variato quasi senza limiti. Pergioco ha affrontato prima del Campionato una serie di problemi e interrogativi, cercando di rispettare il regolamento ufficiale della Editrice Giochi ed anche le tendenze presenti tra molti appassionati.
Ecco in sintesi i punti essenziali che, a Capri, hanno mostrato di riscuotere larghissimi consensi.



La mappa

Il canale di Suez è stato ritenuto intransitabile; impossibile quindi il collegamento tra Medio Oriente ed Egitto nei due sensi. La Groenlandia è stata considerata collegata solo con l'Islanda ed il Quebec, assumendo in tal modo un ruolo strategico più rilevante.

L'inizio del gioco

Stabilito l'ordine di inizio e dopo la distribuzione delle carte per la determinazione dei territori di partenza (il terzo e quarto giocatore in ordine di inizio avevano diritto a un territorio in più), la distribuzione preliminare delle armate è stata fatta a turno, partendo dal primo di mano, con l'obbligo di disporre (anche in forma separata tra loro) tre carri alla volta. I carri, una volta posti sulla mappa, non potevano più essere mossi se non dopo l'inizio della partita.

Gli obiettivi

Gli obiettivi sono stati mutati ad ogni turno eliminatorio; sono stati identici per ogni tavolo e sorteggiati tra i giocatori a inizio partita. Complessivamente gli obiettivi hanno riguardato la conquista di quindici territori a testa, partendo da almeno un nucleo continentale.
Eccoli:

Prima fase eliminatoria:

1°) Europa, America del Sud, Cina, Siam, India, Indonesia.
2°) Asia, Venezuela, Brasile, Africa del Nord.
3°) America del Nord, Oceania, Urali, Ucraina.
4°) Africa, Oceania, Alaska, Territori del Nord-Ovest, Alberta, Ontario, Kamchatka.

Seconda fase eliminatoria:

1°) Asia, Africa del Nord, Brasile, Perù.
2°) Africa, Oceania, Venezuela, America Centrale, Stati Uniti occidentali, Alberta, Ontario.
3°) America del Nord, America del Sud, Ucraina,

DESIDERO RICEVERE N. ..... SCACCHIER
E-ZERO COMPLETA DI 32 PEZZI.
PAGHERÒ AL RICEVIMENTO DELLA MERC
L. ....

NOME COGNOME

INDIRIZZO

TEL.

STRAORDINARIA OFFERTA AI LETTORI



La E-Zero, laboratorio artigiano produttore di giochi particolarmente apprezzati per la preziosa ricerca estetica, offre una scacchiera disegnata e realizzata esclusivamente per i lettori di Pergioco. La base, di cm. 24 × 24 è in alluminio con lavorazione lucida e satinata color champagne. I pezzi sono in perspex tipo tartaruga e madreperla.
La scacchiera, unica nel suo genere, viene offerta completa dei 32 pezzi racchiusi in un elegante sacchetto di panno.

Prezzo: scacchiera completa dei 32 pezzi, compreso confezione, imballo, spedizione contrassegno e IVA, per i soci del Pergioco Club, lire, 28.500 per tutti i lettori, lire 32.500

SURIA





DR. Jekyll & MR. HYDE

Un gioco strategico di bluff e doppio bluff, colmo di tensione, con 3 modi per vincere — o perdere!

Gioco strategico di bluff contro bluff per due giocatori. Come nel romanzo di R.L. Stevenson, anche in questo gioco il buon Dr. Jekyll alterna la propria personalità con quella del maligno Mr. Hyde.
Ogni giocatore ha 8 pezzi Jekyll/Hyde. Tutti sono Dr. Jekyll sul fronte, ma solo 4 lo sono anche sul retro.
Muovendo come a Dama gli obiettivi del gioco sono tre:

1 — Catturare i Dr. Jekyll avversari,
2 — Perdere i propri Mr. Hyde
3 — Raggiungere con un Dr. Jekyll uno degli angoli dalla parte opposta della scacchiera.

Il giocatore con i nervi più saldi e capace di sviluppare la più audace strategia di gioco, vince.

L. 15.500

IDG
Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.

Afghanistan.
4°) Europa, Oceania, Giappone, Kamchatka, Alaska, Alberta.

Finali (tavoli a cinque):
1°) Oceania, Siam, Cina, Mongolia, Giappone, Kamchatka, Jacuzia, Alaska, Territori del Nord-Ovest, Alberta, India, Medio Oriente.
2°) America del Sud, Madagascar, Africa Orientale, Egitto, Europa meridionale, Europa settentrionale, Gran Bretagna, Ucraina, Urali, Siberia, Jacuzia, Kamchatka.
3°) Europa, Groenlandia, Quebek, Ontario, Alberta, Africa del Nord, Africa orientale, Madagascar, Brasile.
4°) Africa, Europa meridionale, Medio oriente, Afghanistan, India, Siam, Indonesia, Nuova Guinea, Brasile, Argentina.
5°) America del Nord, Siberia, Cita, Mongolia, Cina, Siam, Indonesia.

Il punteggio
Eliminati gli obiettivi che prevedevano la distruzione di armate avversarie (ma nel corso del gioco un avversario poteva essere distrutto anche prima del quarto turno di gioco) è stato messo a punto un sistema di punteggio utile per determinare i ripescaggi e la classifica di tavolo anche per la finale. Si è deciso quindi di assegnare due punti per ogni carro armato presente su un territorio compreso nell'elenco degli obiettivi; un punto per ogni carro in uno stato adiacente a un territorio obiettivo e meno un punto per ogni carro in altra parte della mappa.

Gli spostamenti
È stata consentita, al di là dei normali attacchi previsti dal regolamento, solo una possibilità di spostamento di carri, per una sola volta a turno (e solo a fine turno), in quantità illimitata da un paese ad un altro contiguo.



Così hanno vinto i "rossi" siciliani

MINUTO PER MINUTO L'ULTIMA BATTAGLIA

Situazioni e strategie nell'incontro finale: la conquista di Pechino e la dura campagna d'Africa

di Pierluigi Varvesi

Ore 9.30 - Il tiro dei dadi stabilisce le precedenze e i colori delle armate. Giocheranno nell'ordine d'Abbicco col giallo, Leonori col blu, Pappalardo col rosso, Bonsignore col verde e ultimo Cammino col viola, come al solito il colore meno amato. Si distribuiscono obiettivi e carte-territorio, poi ognuno dispone sui territori avuti in sorte le sue 25 armate a 3 per volta. Non si verificano grossi concentramenti di truppe. A prima vista sembra star meglio il verde, che ha 5 territori in Nordamerica, mentre viola e gialli si dividono l'Africa, rossi e blu l'Oceania.
Ore 9.45 - "L'Africa del Sud attacca il Madagascar con 3 armate!" dichiara il giallo, che dà così inizio al gioco.
Ore 9.55 - Dopo le prime scaramucce, al secondo turno già un colpo di scena: le armate blu si dissanguano invano in Oceania e in Europa. Da questo momento i dadi voltano la faccia (quella buona, s'intende) a Leonori, che rappresenta in finale la pur valida scuola romana, e per tre turni al blu non sarà possibile far conquiste né tantomeno pescare la preziosa carta, mentre gli altri ingrassano a sue spese.
Ore 10.15 - È trascorsa mezz'ora, e si sta concludendo il III turno. Il verde e il viola debbono anch'essi rinunciare alla carta dopo essersi ridotti allo stremo, l'uno dall'Europa meridionale e l'altro dall'Egitto, senza riuscire a strappare il Nord Africa al giallo, che si è limitato a difenderlo prima con 2 e poi solo con un'armata. Il generale viola, Cammino, accenna a strapparsi la barba dopo tre attacchi di tre armate contro una, nei quali i suoi dadi gli hanno mostrato sempre e soltanto la faccia con l'uno.
Ore 10.20 - IV turno. Il comandante dei gialli, d'Abbicco, scopre tre carte dopo aver già disposto i carri della sua rendita, e chiede altre 10 armate. Cattivissimo nonostante il nome, il condottiero dei verdi, Bonsignore, a norma di regolamento glielo impedisce. Si rivale così di quanto aveva dovuto subire in semifinale, con un'analoga obiezione formale. L'atmosfera si accende. I gialli perdono in lucidità e invece di completare la conquista dell'Africa, ormai a portata di mano, si disperdono in Europa. È la chiave di volta della partita: con soli 5 territori a testa viola e blu sono già fuori gioco, il verde è bene attestato in Nordamerica ma i 3 territori che gli mancano sono validamente presidiati, e intanto il rosso sta per dilagare in Asia e in Oceania.
Ore 10.40 - Volge al termine il V turno. Il blu ha finalmente conquistato un territorio e preso la carta, ma ecco che il rosso gli strappa l'Oceania e per primo conquista un continente. È la volta del verde, che si limita a rinforzare le sue guarnigioni, e rinuncia a combattere. Punta ormai solo al secondo posto?
Ore 10.45 - Scade la prima ora. VI turno. I rossi invadono l'Afganistan, i blu sono in rotta. Pappalardo potrebbe tentare di distruggerli del tutto, ma rinuncia.
Ore 10.52 - con un blitz riuscitissimo il verde toglie al blu Europa settentrionale, Ucraina e Medio Oriente, eliminandolo così dal gioco e appropriandosi delle sue tre carte. Sconfitto dalla sorte ma non dagli avversari, Luca Leonori lascia il campo con onore.
Ore 11.15 - Un'ora e mezzo di gioco, e siamo alla fine del VII turno. Il giallo, rinunciatario in Africa, avanza faticosamente in Europa. Il rosso è chiaramente in testa, e gli manca ormai solo la Cina per impossessarsi anche dell'Asia. Il verde ha utilizzato le sue carte e quelle prese al blu solo per rafforzarsi, soprattutto in Cina, mentre il viola aspetta tempi migliori.
Ore 11.21 - IX turno. Dopo che il giallo, per l'ennesima volta, ha rinunciato a conquistare l'Africa, il rosso mette in campo 21 armate, rafforza i territori asiatici di confine e da essi muove a turno all'attacco contro la Cina, presidiata dal verde con 10 armate.
Ore 11.26 - Cade Pechino, l'Asia intera è in mano ai rossi. La partita ormai non ha più storia: col viola ridotto ai limiti di sopravvivenza, giallo e verde si contendono il secondo posto e badano solo a far punti concentrando le armate sui rispettivi territori-obiettivo. Così accade che il verde trasferisce fra il X e l'XI turno un piccolo esercito dalla Scandinavia alla Groenlandia, e nemmeno combatte più.
Ore 11.40 - XII turno. Il giallo, che ha finora impedito al verde la conquista del Nordamerica, lancia d'improvviso le sue truppe in attacchi kamikaze dai Territori del Nord Ovest e dagli Stati Uniti Orientali, riducendosi così in quella zona ai minimi termini. Si trattava di armate lontane dai suoi obiettivi ed isolate, che a fine gioco gli avrebbero dato solo penalità. È la mossa che gli varrà il secondo posto.
Ore 11.47 - Il condottiero dei rossi mostra trionfalmente il suo obiettivo: conquistata l'Oceania doveva traversare l'Asia e spingersi oltre lo stretto di Bering fino ad occupare tre territori del Nordamerica. L'obiettivo è raggiunto in 2 ore, Giuseppe Pappalardo è il primo campione italiano di Risiko.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		59	57	56	55	34	54	53
2	45	58	28	30	32	31	48	49
3	44	46	15	7	5	9	12	19
4	43	22	14	○	●	4	20	25
5	21	8	3	●	○	1	10	29
6	26	23	6	2	16	13	11	18
7	27	50	40	38	17	35	42	33
8	51	41	39	37	61	24	36	47

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	45	44	34	31	41	36	47	61
2	46	43	33	8	29	42	60	55
3	23	25	2	1	30	32	35	52
4	28	22	3	○	●	6	9	49
5	24	21	4	●	○	7	48	53
6	27	26	11	5	12	15	50	54
7	40	38	13	10	14	16	56	51
8	39	20	17	18	37	19	58	57



In alto: i due schemi delle partite della finalissima (a sinistra ha mosso per primo Morolli, a destra Peccerillo).
Sopra: Mario Clementoni si congratula con Morolli.
Sotto: gli schemi delle partite per il terzo e quarto posto.

Campionato italiano di Othello

Così ho battuto il 'Mago' di Napoli

Pierandrea Morolli parla della sua prestigiosa vittoria

È stato un campionato condotto un po' in sordina, forse ancóra influenzato dal recente passaggio di mano di Othello dalla Baravelli alla Clem Toys. L'anno scorso, proprio per queste vicende diciamo così "commerciali", non si era neppure svolto.
Eppure Othello è e resta un gioco eccellente e bellissimo, destinato a conoscere anche in Italia il successo che ormai,

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	59	38	33	29	37	30	42	57
2	55	60	31	32	16	27	53	58
3	50	54	39	14	8	9	28	56
4	49	40	6	○	●	15	10	25
5	52	46	5	●	○	1	18	19
6	48	47	7	4	3	2	24	22
7	51	44	20	11	17	21	36	23
8	45	43	12	34	13	35	26	41

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	34	33	14	42	43	45	46	
2	26	35	9	38	41	44	55	
3	13	12	6	19	2	5	54	53
4	20	21	1	○	●	8	39	
5	25	22	24	●	○	11	28	40
6	18	15	10	7	4	3	31	29
7	30	27	16	23	50	47	52	
8	32	36	17	37	48	51	49	

Giappone in testa, è una realtà nel resto del mondo. La finale italiana si è svolta a Milano ai primi di ottobre, presenti sette degli otto giocatori ammessi, dopo quattro selezioni interregionali (Venezia, Torino, Roma e Milano), per disputarsi il titolo e poi accedere, alla fine di ottobre, alla finalissima mondiale di Bruxelles.
Ha vinto Pierandrea Morolli, studente riminese di 20 anni, (è iscritto a ingegneria a Pisa). Morolli non è nuovo a tornei e a vittorie. Nel 1978 aveva già conquistato il primato nazionale ed era andato a New York. "Fui però sfortunato nel sorteggio — ricorda — e dovetti subito confrontarmi con i più forti del mondo, tra i quali il rappresentante giapponese". Venne eliminato, ma conserva ancora un buon ricordo dell'esperienza americana perché, spiega, "le gare internazionali permettono di perfezionare rapidamente e in modo sostanziale il proprio gioco".
A Venezia, per la selezione interregionale, si sono trovati in otto e per Morolli è stata quasi una passeggiata. La finale milanese ha invece riservato qualche insidia, soprattutto per la presenza del napoletano Vincenzo Peccerillo, campione italiano nel 1979, anch'egli con esperienza di mondiali alle spalle. Il confronto è stato serrato: una vittoria per Morolli e una per Peccerillo nei confronti diretti. Lo studente riminese l'ha però spuntata di buona misura ai punti. Terzo è giunto Biagio Privitera, di Torre del Greco, e quarto il romano Marco Bonavoglia.
Del mondiale di Bruxelles parleremo sul prossimo numero. Morolli è tuttavia assai cauto nel formulare i tradizionali pronostici della vigilia. "Americani e giapponesi sono fortissimi — dice — Il mio obiettivo è quello di un buon piazzamento.
Dopo quattro anni di gioco e passione sul tavoliere di Othello, l'opinione del neo-campione è che si debbano sviluppare nel corso dell'anno assai più numerose gare e tornei per consentire di "crescere" alle nuove leve e di allenarsi in modo valido ai "veterani".
Othello, insomma, deve mettere ancora più solide radici.

Campionato italiano di Master Mind

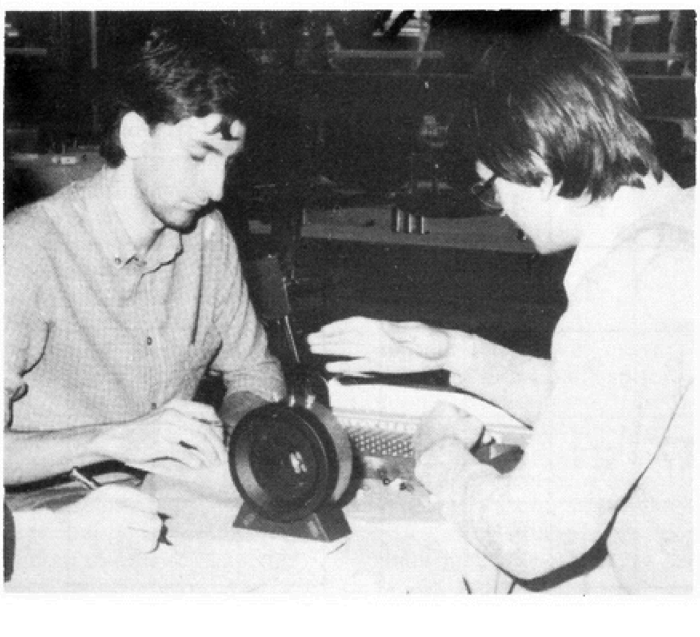
IL COLPACCIO DI ZETA-ZAMA

Il titolo passa da Venezia a Lugo di Romagna

di Francesco Pellegrini

Campionato Italiano di Master Mind, terzo anno di vita. Veterani sin dalla prima edizione solo tre partecipanti, Giuseppe Ventura, Piero Zama ed il sottoscritto. È Piero Zama che riesce alla fine ad aggiudicarsi il titolo, raccogliendo il giusto premio dopo aver partecipato in questi anni a decine di tornei ed aver girato in lungo ed in largo la penisola. È stato un bel campionato e, soprattutto, è stato un campionato "nuovo" per alcune modifiche introdotte nel regolamento.
La prima fase è stata infatti giocata in otto gironi dove i concorrenti si incontravano all'italiana. I vincitori accedevano ai quarti di finale. Altra novità il tempo, portato da venti minuti a quindici per ogni singola manche.
Il livello tecnico è stato decisamente superiore al passato. È sufficiente ricordare che nei gironi all'italiana si sono avute delle grosse sorprese. D'Esposito, arrivato secondo lo scorso anno, ha chiuso le sue quattro partite con un eccellente punteggio (5, 5, 5, 6); il campione in carica (io stesso ndr) in 5, 5, 5, 6, 6. Ebbene entrambi siamo stati esclusi dalle finali in quanto, giustamente, in caso di parità tra più concorrenti alla fine del girone veniva considerato in primo luogo il risultato dello scontro diretto, e poi il punteggio complessivo.
Questa formula è sicuramente affascinante ma va a mio avviso modificata in parte in quanto nel girone all'italiana le *manches* a disposizione di ogni singolo concorrente nei confronti diretti devono essere due e non solo una. Un singolo "game" infatti è troppo poco per stabilire una superiorità e incide molto il fattore non solo casualità, ma anche l'essere o meno codificatore prima del proprio avversario.
Ma la vera novità tecnica emersa a Chianciano la si è vista nel modo di giocare dei vari partecipanti che hanno fatto piazza pulita delle disquisizioni su che tipo di partenza fosse più vantaggiosa. Ebbene, non solo Zama ha alternato brillantemente il 3 + 1 + 1 con 1 + 1 + 1 + 1 + 1, ma tutti i concorrenti, comunque partissero, hanno chiuso più spesso in cinque che in sei. Questo è chiaro sintomo che, quando si gioca bene, qualsiasi partenza può essere quella giusta, e dimostra chiaramente che il Master Mind è non solo logica ma anche "sentimento", sensazione da seguire senza timore quando si è in grado di andare avanti qualsiasi sia la strada che si è scelto di intraprendere. Come ha giustamente detto Piero durante la premiazione, oggi il numero dei giocatori bravi è decisamente in aumento, ed è passato il periodo dei "pioneri" che aprivano la strada a neofiti pieni di buona volontà. Oggi ogni incontro è ad alto livello e anche quest'anno, come già d'altro canto a San Marino, forse più della tecnica pura ha vinto chi è riuscito ad avere il pieno controllo di se stesso fino all'ultimo piolino.
I vecchi comunque si "difendono" ancora bene, visto che il titolo continuano a prenderselo loro. Occhio però ai giovani: nei prossimi anni usciranno prepotentemente alla ribalta, e ne cito alcuni scusandomi con gli altri: la Alessandra Minerbi di Firenze, Saverio Gaeta di Napoli, Balma e Maccheroni (vero outsider e brillante secondo anche se crollato psicologicamente nel finale) oltre alla simpaticissima Silvana Struggia assente quest'anno dalle gare perché superata dal padre che si è comunque battuto benissimo.
Campionato Italiano di Master Mind, atto terzo. Il sipario è sceso e si replica a partire dalla prossima primavera. Piero onora il suo titolo e tutte le altre migliaia affilano i piolini. Giocate, divertitevi e allenatevi, e soprattutto anche se rischio di ripetermi... occhio all'orologio, il tempo diventa, a tale livello, senz'altro più importante.

Finale per il 3° e 4° posto: la "rivelazione" Gaeta con il "veterano" Lorenzo Felician.
Napoli (Gaeta) la spunta su Trieste.



A pagina 330 - Da giocare, la cronaca del Torneo e le partite più significative.

La finale per l'accesso al Mondiale

VITTORIA D'EGITTO

Scontro triangolare a Milano

In palio erano un biglietto aereo per il Cairo e l'onore-dovere di rappresentare l'Italia a Luxor in Egitto dove, dal 30 ottobre al 3 novembre, si è svolto il terzo campionato mondiale di Master Mind. In Egitto le nazioni rappresentate erano tredici e i concorrenti si sono affrontati in un unico girone all'italiana sul New Original Master Mind.

Così sabato 17 ottobre a Milano, in una saletta ovattata e tranquilla del Biffi, si sono ritrovati i campioni degli ultimi tre anni: il ventenne studente d'ingegneria Giuseppe Mignemi, di Cagliari, campione 1979; il trentottenne giornalista veneziano Francesco Pellegrini, campione dell'80; e il neolaureato Piero Zama, 28 anni, da Lugo.

Hanno disputato uno spareggio diviso in quattro fasi di gioco: una basata su scontri diretti e tre su problemi a tempo. In ogni fase, il primo classificato ha ottenuto cinque punti, il secondo tre e il terzo due.

Alle quindici, i campioni erano già dietro i tavolini, protetti da piccole quinte colorate. Si è iniziato con lo scontro Mignemi-Zama, in due manches.

A codificare era Mignemi, e il primo tentativo di Zama si è concluso in cinque. Mignemi ha quindi decifrato per due volte di fila facendo prodigi: due chiusure in tre di cui una (che riproduciamo) realizzata in un minuto e trentotto secondi:

A A V R
B B G N • o o o
B N B G • • • •

Si tratta dell'Originale Master Mind, d'accordo, ma il risultato è notevole. Il neocampione Zama è apparso in difficoltà: ha chiuso in cinque e Mignemi si è aggiudicato la manche.

Mignemi ha poi affrontato Francesco Pellegrini, chiudendo ancora una volta entrambi i tentativi in tre. Pellegrini non è andato oltre una chiusura in quattro e una in cinque, e Mignemi si è aggiudicato anche il secondo scontro.

Restavano ormai soltanto da stabilire il secondo e il terzo posto, e dopo un pari al primo tentativo, che entrambi hanno chiuso in quattro, Pellegrini ha superato Zama. Situazione: Mignemi 5 punti, Pellegrini 3 e Zama 2.

Seconda fase: tre problemi (uguali per tutti) da risolvere in quattro minuti di tempo ciascuno. Di ogni problema vengono forniti, su un tabellone gigante, i primi cinque passaggi con le risposte: il sesto tentativo, quello che devono effettuare i concorrenti, è quello decisivo, L'elemento-tempo funziona così: si parte da un massimo di punteggio (otto), attribuito a chi trova la soluzione entro trenta secondi, e per ogni mezzo minuto trascorso si scala un punto.

Zama ha chiuso, rispettivamente, entro i trenta secondi, entro il minuto ed entro il minuto e mezzo; Pellegrini ha fornito la prima risposta entro il minuto e mezzo e ha sbagliato le altre due; Mignemi ha dato le risposte in: tre minuti, due minuti e mezzo e un minuto e mezzo.

Il problema che ha messo maggiormente in difficoltà i concorrenti è stato il terzo (codice V A N B):

G A N G • •
G N R B • o
R N R R o
V G B R o •
R A G N o •

Da sinistra a destra: il presidente del Centro italiano Master Mind, Giovanbattista Fiorina; il neocampione Piero Zama; Giuseppe Mignemi e Francesco Pellegrini.



Ecco il punteggio complessivo dopo la seconda fase: Mignemi 8 punti, Zama 7 e Pellegrini 5. A questo punto è iniziata la rimonta di Zama e lo scivolone verso l'ultimo posto di Pellegrini.

Nella terza fase, i problemi erano ancora tre (e quattro i minuti), ma le mosse con risposta fornite solo quattro: alla quinta mossa bisognava indovinare.

Mignemi ha sbagliato la prima e la terza risposta e ha fornito la seconda in un minuto e mezzo; Zama ha dato la prima risposta in due minuti e mezzo, la seconda in trenta secondi, la terza in un minuto e mezzo; Pellegrini, partito con un ottimo mezzo minuto, ha sbagliato le due risposte successive.

Anche in questa fase, il problema più ostico si è rivelato il terzo, probabilmente a causa della tensione nervosa. Eccolo (codice B V B R):

A V B N • •
V N A R • o
V N G A o
B N V N o •

E, a questo punto, le speranze di vittoria per Pellegrini sono parse irrimediabilmente compromesse, mentre Mignemi è rimasto in corsa con "l'obbligo" di vincere l'ultima fase. La situazione: Zama punti 12, Mignemi 10 e Pellegrini 8.

Ha preso avvio la fase più tesa: l'ultima. Ancora tre problemi, nuovamente cinque mosse, ma stavolta un tempo massimo di due minuti. Il punteggio massimo (otto) si poteva ottenere fornendo le risposte in quindici secondi, e per ogni quindici secondi trascorsi era scalato un punto.

L'impresa di Zama è stata splendida: due risposte in quarantacinque secondi, una in quindici; Pellegrini ha chiuso in un minuto il secondo problema, ma ha sbagliato il primo e il terzo; Mignemi, infine, li ha sbagliati tutti e tre.

Punteggio finale: Zama punti 17, Mignemi 12 e Pellegrini 11. Il resto, mentre scriviamo, deve ancora avvenire, in Egitto. A Zama resta comunque la soddisfazione di aver colto, nel giro di una settimana, due splendide vittorie.

Completa la tua raccolta. Ordina gli arretrati prima che si esauriscano a Pergioco, inviando 5000 lire (anche in franco-bolli) per ogni numero. Ti saranno inviati subito per raccomandata.



☐ **Ottobre 1980 -**

- Il dilettevole Giuoco dell'Oca
- Tognoli: la lippa e le carte
- Carta e matita per chi bigia
- L'Esercito italiano nel 1940



☐ **Novembre 1980**

- Gli scacchi a Marostica
- Andrea Palladio illustratore di wargame
- Il Chaturanga
- Rinascere: un gioco tibetano



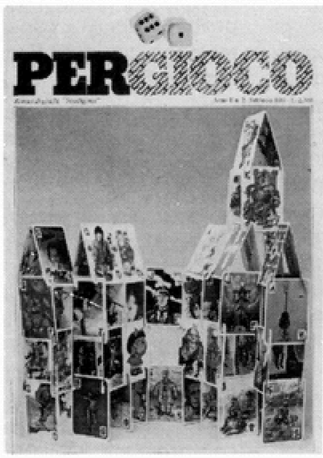
☐ **Dicembre 1980**

- Tombola & C.
- Il bridge
- Viaggio nel mondo del Fantasy (1)
- Go: un inedito di Kawabata



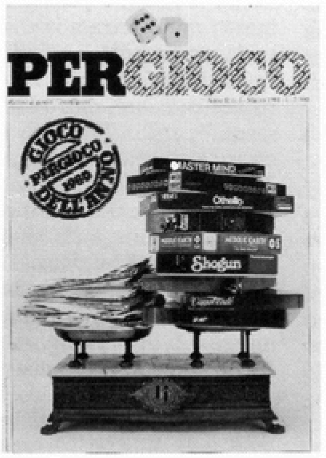
☐ **Gennaio 1981**

- Varsavia: carta e matita per un conflitto in Polonia
- Viaggio nel mondo del Fantasy (2)
- Main Congkak, gioco malese



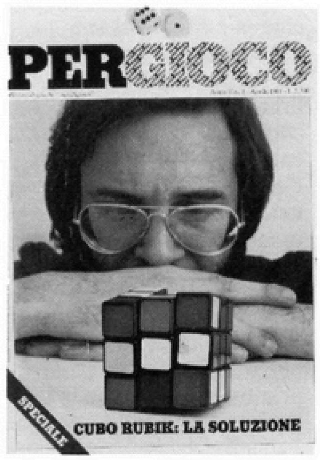
☐ **Febbraio 1981**

- Giocare a Carnevale
- Polonia '81: mappa, pedine e regole per un boardgame
- Neutron, gioiello inglese



☐ **Marzo 1981**

- Inserto speciale dedicato ai Puzzles
- Il Quadrangolo
- Il Gioco dell'Astronomia
- Gioco e Azzardo/1: la Roulette



☐ **Aprile 1981 -**

- Cubo Rubik: la soluzione (1)
- I rebus e gli indovinelli di Leonardo da Vinci
- Seega e Senat: i giochi del Faraone
- Cerchi i Cerchi



☐ **Maggio 1981 —**

- Cubo Rubik: la soluzione (2)
- Il tesoro di Masquerade
- Il gioco dei Referendum: mappa, pedine e regole
- Sua maestà il Tangram



☐ **Giugno 1981**

- Inserto speciale sugli elettronici
- Le regole ufficiali del Backgammon
- I rompicapo dell'estate
- Lirica e gioco



☐ **Luglio 1981**

- P2: il gioco della Massoneria. Mappa, pedine e regole
- Giovanni dalle Bande nere: un boardgame in regalo
- Le parole di Zoroastro



☐ **Agosto 1981**

- I giochi sulla sabbia
- Il Mancala
- Il grande gioco del Kung-fu

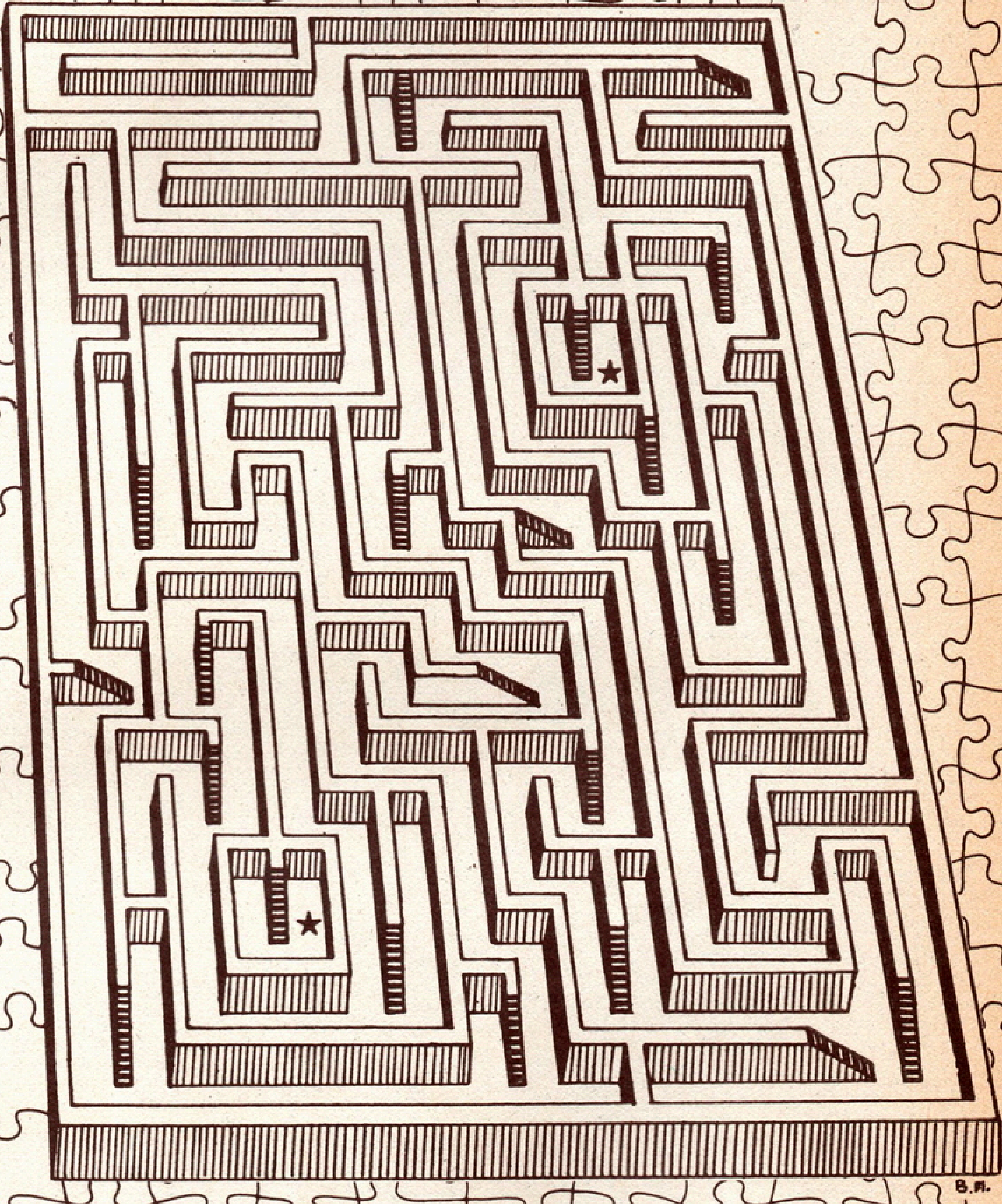


☐ **Settembre 1981**

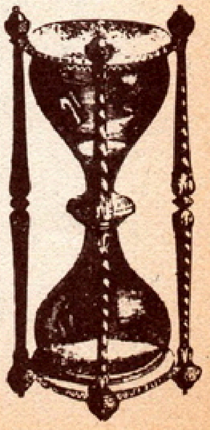
- I giochi e gli sponsor
- Cruciverba e dintorni
- L'azzardo e le probabilità
- Backgammon a Montecarlo

PERGIOCO

Trovate il percorso da una stella all'altra.
Notate che non si tratta di un comune labirinto. Se vi piace camminare un po' sui muri anziché fra di essi, salite le scale — ma usatele per davvero!
Non vi arrampicate né saltate giù dal muro!

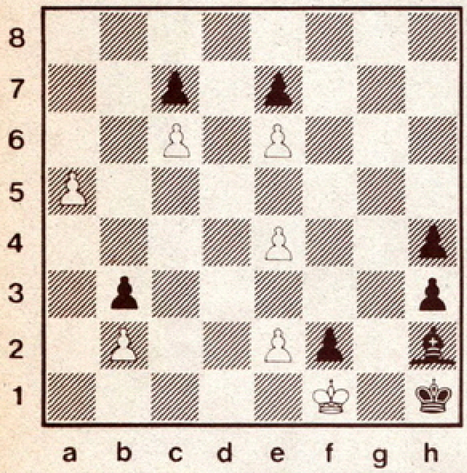


DA GIO CA RE



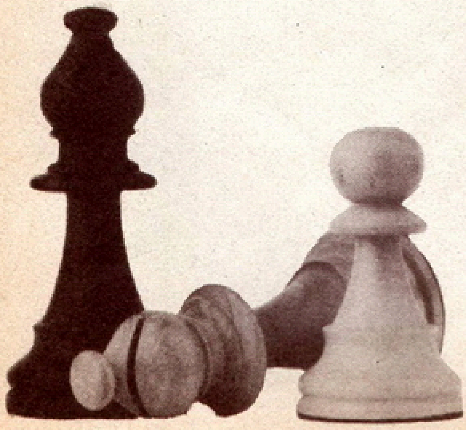
Tra le varie leggende fiorite intorno alla fenice, il favoloso uccello dell'Arabia, una in particolare ha ispirato un tema per gli studi sui finali di partita: la leggenda che vuole che ogni cinquecento anni la fenice si lasciasse bruciare per poi rinascere dalle proprie ceneri. La "trasposizione" scacchistica della leggenda consiste in una serie di promozioni di pedoni nello stesso pezzo con relativo sacrificio del pezzo al fine di rendere "vincente" l'ultima promozione. La ragione per cui i "nuovi" pezzi vengono sacrificati sta nella necessità di evitare lo stallo del Re avversario. Questo tema è decisamente antico ed è stato trattato in modi diversi da vari compositori, tra cui Richter, **Korolkov, Dehn, Infantozzi** ecc.
La posizione del diagramma I illustra un tipico studio ispirato al "principio della fenice". Lo studio è di S. Herland.

Diagramma 1



La chiave della soluzione sta in una doppia promozione a Cavallo, ad evitare lo stallo, seguita dalla promozione finale "mutante" a Donna.

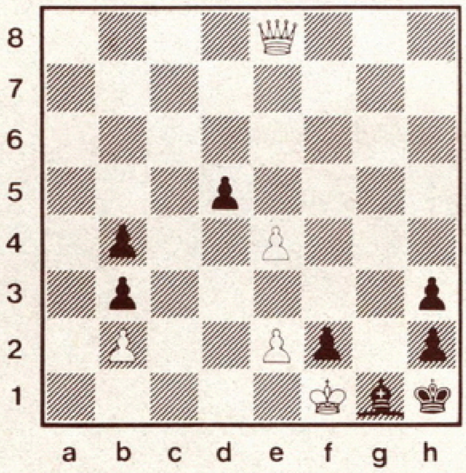
1. a6	Ag1
2. a7	h2
3. a8 = C	h3
4. Cb6	c:b6
5. c7	b5
6. c8 = C	b4
7. Cd6	e:d6
8. e7	d5
9. e8 = D e vince	



Scacchi

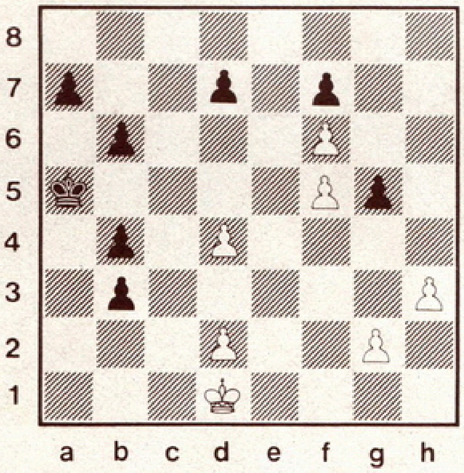
Il principio dell'Araba Fenice

Diagramma 2



Lo studio del diagramma 3, che è di Grigoriev, presenta una differenza rispetto al precedente: non ci sono promozioni "mutanti".

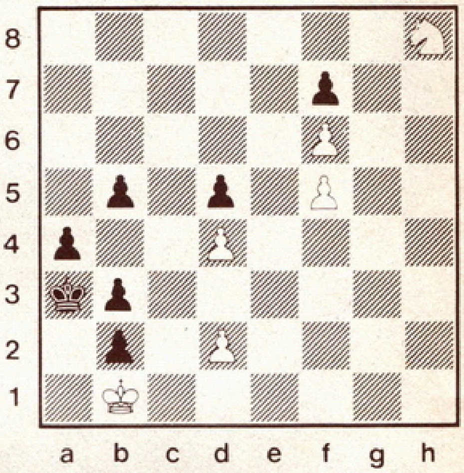
Diagramma 3



Anche qui il Nero ricorre alla ricerca dello stallo come ultima risorsa della difesa:

1. Rc1	Ra4
2. Rb2	b5
3. g3	a5
4. h4	g:h4
5. g:h4	d5
6. Rb1	Ra3
7. h5	b2
8. h6	a4
9. h7	b3
10. h8 = C	

Diagramma 4



posizione dopo 10. h8 = C

Come nello studio precedente, anche qui la promozione del pedone a Cavallo è l'unico tratto che evita lo stallo.

10. ...	b4
11. Cg6	f:g6
12. f7	g:f5
13. f8 = C	f4
14. Ce6	f3
15. Cc7	f2
16. Cb5 matto	

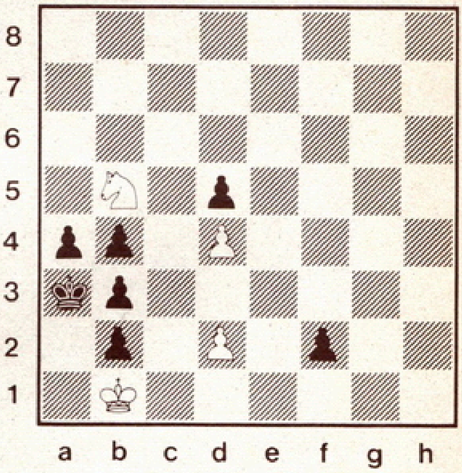
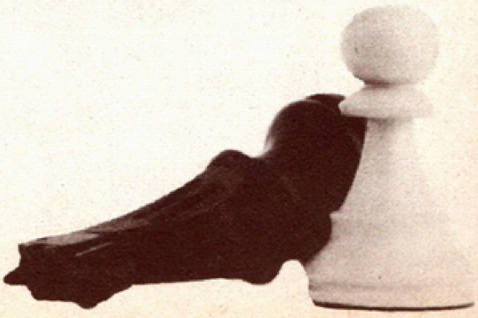


Diagramma 5

I primi due esempi dovrebbero rendervi, a questo punto, quasi banale la soluzione dello studio di Geiger proposta nel diagramma 6.



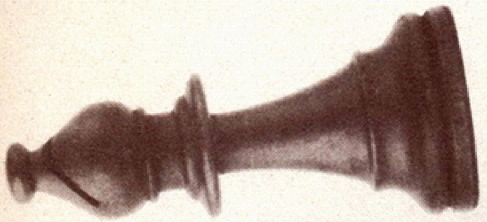
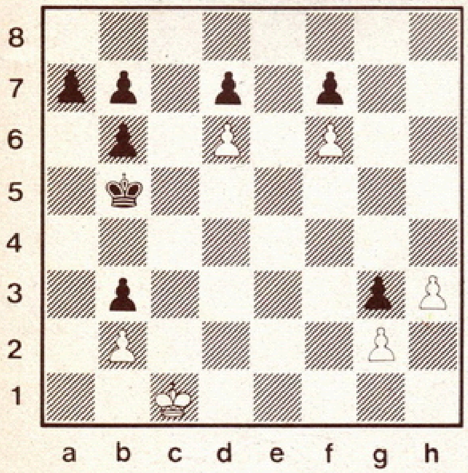


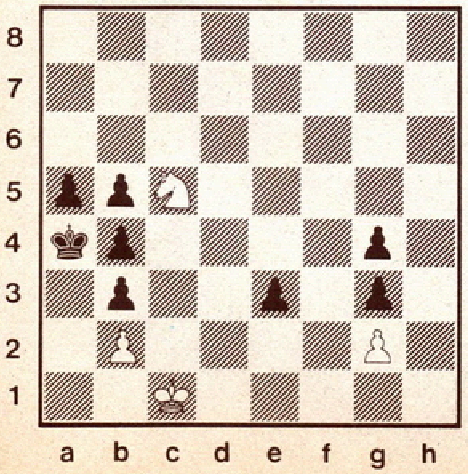
Diagramma 6



Per "perseguire" la politica dello stallo, il Re nero deve chiudersi come nello studio precedente. Data la disposizione dei pedoni della sesta e della settima traversa, non dovrebbe risultare difficile scoprire che la chiave della soluzione consiste in una tripla promozione a Cavallo.

1. h4	a5
2. h5	Ra4
3. h6	b5
4. h7	b4
5. h8 = C	b5
6. Cg6	f:g6
7. f7	g5
8. f8 = C	g4
9. Ce6	d:e6
10. d7	e5
11. d8 = C	e4
12. Cb7	e3
13. Cc5 matto	

Diagramma 7



La reiterata promozione di pedoni in "Alfiere-fenice" è meno frequente di quella in "Cavallo-fenice" e presumibilmente più difficile da comporre. La composizione di Koralkov, proposta nel diagramma 8, è forse quanto di meglio sia stato fatto in proposito. La chiave della soluzione sta nella promozione di tre pedoni in altrettanti Alfieri.

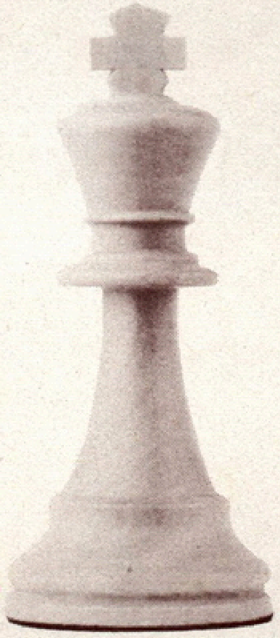
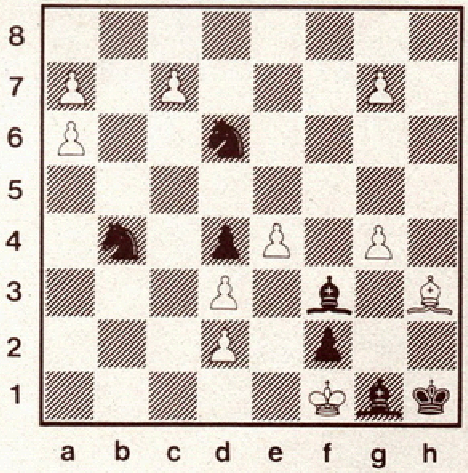


Diagramma 8



1. a8 = D Cc4
Il Nero minaccia 2... C:d2 matto
2. d:c4 d3
Il Nero minaccia 3... Ae2 matto.
3. e5
L'alfiere campochiaro del Bianco inchioda quello campochiaro del Nero sul Re impedendogli di allontanarsi dalla diagonale lunga.

3. ...	A:a8
4. c8 = A	Af3
5. Ab7	Cc6
6. A:c6	A:c6
7. g8 = A	Af3
8. Ad5 e vince	

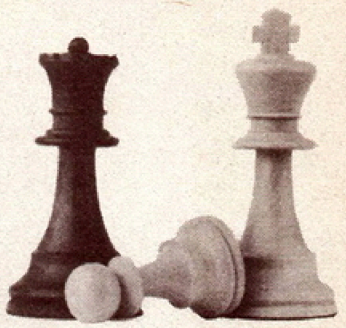
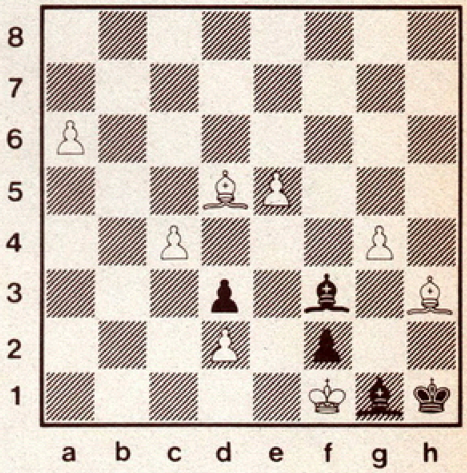


Diagramma 9



A questo punto, però, ci si potrebbe chiedere che cosa sarebbe successo se il Bianco all'inizio avesse promosso il pedone a Donna invece che ad Alfiere. Vediamolo:

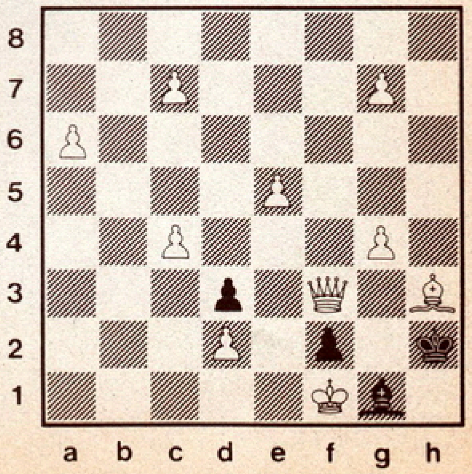
1. a8 = D?	Cc4
2. d:c4	d3
3. e5	Cc6
4. D:c6	Rh2!

La mossa che toglie il Nero dai guai. Questo tipo di difesa non sarebbe stata possibile se in c6 invece della Donna ci fosse stato l'Alfiere, poichè dopo 5. A:f3 il Nero avrebbe potuto giocare 5...Rg3. Invece ora a:

5. D:f3

ossia all'unica mossa che evita al Bianco lo scacco matto, segue lo stallo.

Diagramma 10



Shogi

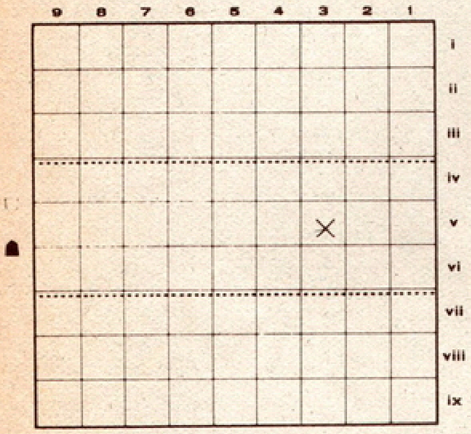
Pezzi e movimenti dei signori della guerra

IIª Puntata

di Alessio Giordana

I. La Scacchiera

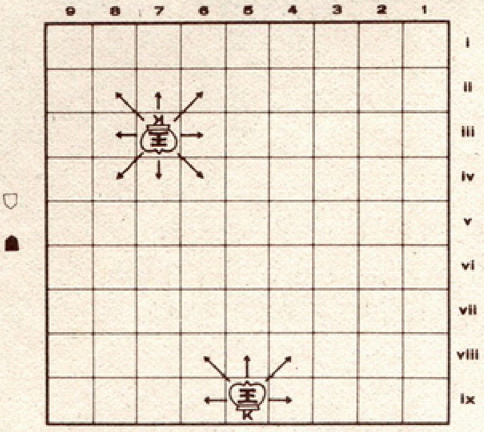
La scacchiera ha 9 caselle per lato, per un totale di 81 caselle. In realtà essa non è perfettamente quadrata ma è rettangolare e si gioca nel senso della lunghezza. Non ci sono colori nè sulla scacchiera nè nei pezzi. I pezzi si distinguono solo dalla direzione verso cui puntano. Il Nero è dalla parte più vicina a noi, il Bianco all'opposto. La prima mossa spetta al Nero.
Le caselle sono contrassegnate, come vedete, da due coordinate, numeri romani da una parte e numeri arabi dall'altra. I numeri arabi si leggono per primi, cioè se noi diciamo "Re-3v" significa che il Re, ovunque egli sia, muove nella quinta casella della terza colonna (punto segnato con X sul diagramma). I libri giapponesi usano gli stessi numeri in alto orizzontalmente, ma usano i numeri giapponesi dall'alto in basso verticalmente. Nell'Appendice spiegheremo come potrete facilmente impararli, in modo che possiate leggere un vero punteggio giapponese.



Le due linee punteggiate sono le "linee di promozione" che si immagina corrano lungo la scacchiera e, per aiutarci a tenerle a mente, sono segnate con una coppia di grossi punti neri sull'attuale scacchiera. Quando i vostri pezzi passano dall'altra parte della linea di promozione, o quando i pezzi avversari raggiungono la vostra parte della linea di promozione, allora questi pezzi sono "promossi" cioè cambiano i loro poteri se desiderato. I dettagli saranno spiegati più avanti.
Nota: abbiamo incorporato il carattere principale che vi aiuterà a riconoscerlo facilmente quando leggerete i libri di Shogi giapponese.

II. Il Re

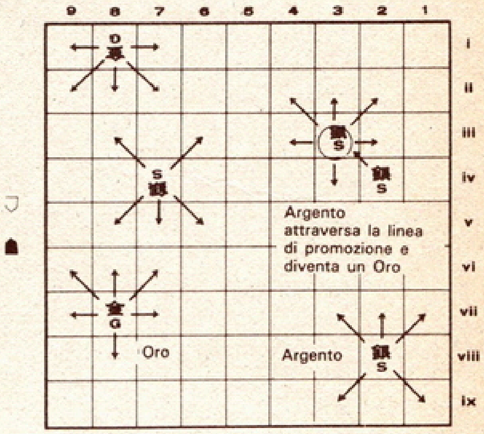
Il Re è come il re dei nostri scacchi, miope e cauto. Può spostarsi di una sola casella per ogni mossa. Parte dal mezzo; il Re nero (il più vicino a noi) si trova nella sua casella originale. Le sue possibili mosse sono quelle indicate dalle frecce. Il Re Bianco (quello più distante) è partito dal 5 I, ma ha fatto due mosse, prima nel 6 II e poi nel 7 III. Di qui può andare in ogni casella adiacente, come indicato nel diagramma.
Il Re è la preda; il gioco è catturarlo (scacco matto) come negli scacchi. Nel gioco giapponese egli quasi sempre resta in uno degli angoli ed è bene che abbia sempre una guardia reale attorno a lui che lo protegga dai "paracadutati" che sono una caratteristica particolare dello Shogi.



Notate che non ci sono differenze di colore tra i Re (sebbene siano chiamati Nero e Bianco). Nello Shogi tutti i pezzi si distinguono dalla direzione che prendono. Il Re Bianco, che guarda dall'alto verso il basso proprio come muove sulla scacchiera, è il nemico perchè punta verso di noi. Così per tutti gli altri pezzi.
Come tutti i pezzi Shogi, il Re quando muove può:
1) andare in ogni casella libera, oppure
2) muovere in una casella dove si trova un pezzo nemico.
In quest'ultimo caso il pezzo nemico viene tolto dalla scacchiera e diventa di proprietà della parte catturante.

III. La Guardia del corpo Reale: Oro e Argento

Il nome completo dell'Oro è Generale Oro. È in pratica un Re leggermente meno potente ed una delle sue funzioni principali è di stare accanto al Re per difenderlo.
Può andare in ogni casella adiacente quella che occupa, *eccetto* le due caselle diagonali posteriori. Le sue possibili mosse sono indicate alla sinistra del diagramma. Dispone delle tre caselle frontali, di quelle laterali e di quella posteriore.
L'Oro non viene mai promosso; rimane se stesso dovunque si trovi. La più parte degli altri pezzi, quando vengono promossi, diventano degli Oro.

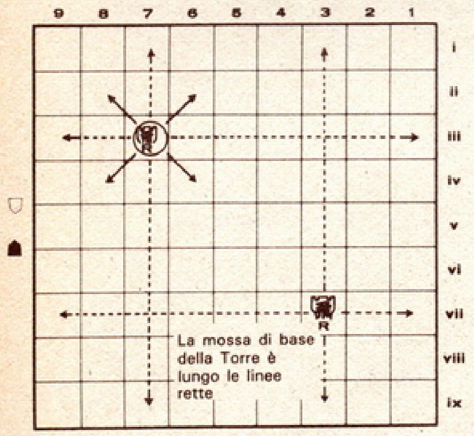


Anche l'Argento è un Re debole.
Dispone delle tre caselle frontali proprio come l'Oro, ma all'indietro tutto quello che gli è permesso sono le due caselle diagonali posteriori. Non può andare indietro diritto o ai lati, come potete constatare guardando la "S" con le direzioni diagonali posteriori. Questo eviterà di confonderlo con l'Oro.
Quando un Argento fa tutta o parte della sua mossa oltre la linea di promozione più distante, voi *potete*, in quella mossa, promuoverlo a Oro. Questo significa che guadagna un po' più di potere ma *perde* anche il suo potere di retrocedere diagonalmente, così molto spesso conviene rinunciare al privilegio per una mossa o due.
Un Argento, o qualunque altro pezzo la cui promozione è facoltativa, deve essere promosso la mossa *prima* di quella in cui userà i suoi nuovi poteri di promozione.
Per mostrare un Argento promosso nei nostri diagrammi, lo circondiamo con un anello; ricordate che ciò significa che muove come un Oro. Non lo indichiamo come un Oro perchè è importante sapere che era originariamente un Argento. Nei pezzi reali Shogi la promozione è indicata sul rovescio del pezzo.
Altre notizie su Oro e Argento.
Come la più parte dei pezzi Shogi, Oro è

povero in ritirata e questo significa che non deve essere spinto avanti troppo presto. I due Oro stanno quasi sempre nelle proprie linee a difendere il Re e qualche volta anche prevenire una penetrazione da parte della Torre nemica. Gli Oro hanno la loro posizione d'inizio ai due lati del Re e cercano di andare con lui quando egli si arrocca in uno degli angoli. Pensate all'Oro come ad un pezzo *di difesa;* egli di regola non esce all'attacco.
L'Argento invece ha due caselle all'indietro, cioè le due diagonali. Queste mosse diagonali sono molto utili per infilarsi tra i Pedoni. L'Argento è parzialmente difensore ma anche parzialmente attaccante. Generalmente un Argento resta in casa (con i suoi due colleghi Oro) a proteggere il Re, ma l'altro Argento esce e cerca di penetrare nelle linee nemiche in cooperazione con la Torre, l'Alfiere e forse un Cavallo (che entre in azione per ultimo). Quantunque l'Oro sia un peso massimo e l'Argento di metallo più leggero, essi attaccano e si ritirano alternativamente per smembrare la formazione nemica con finti attacchi e minacce.
Corrisponde esattamente alla Torre dei nostri scacchi; così abbiamo semplicemente messo il carattere giapponese dentro il nostro castello.

IV. La Torre

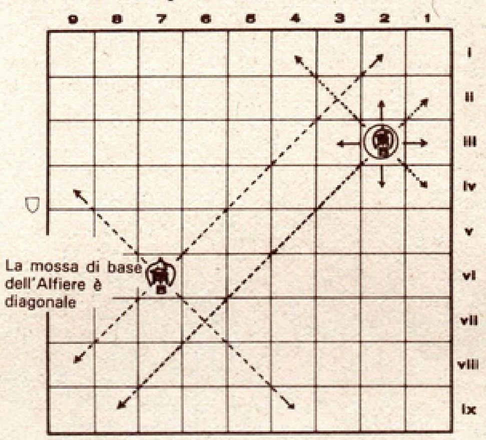
La Torre muove qualunque numero di caselle lungo la linea o la fila, orizzontalmente o verticalmente. Se



arriva ad un mezzo nemico, può mangiarlo e piazzarsi nella stessa casella. Se arriva ad un pezzo della sua stessa parte, deve fermarsi. Non può saltare. La Torre alla destra del diagramma è nel 3 VII. Può muovere ovunque lungo la fila 3 od ovunque lungo la linea VII finchè arriva ad un altro pezzo se esiste, come spiegato sopra.
Quando la Torre passa la linea di promozione nella parte più distante della scacchiera, o quando fa l'intera sua mossa entro il territorio nemico nella parte più lontana di detta linea, essa può essere promossa. Questo significa che può muovere una casella extra lungo ognuna delle diagonali, in aggiunta ai suoi originali poteri come Torre. La Torre in alto a sinistra è stata promossa e le sue caselle extra sono indicate. Notate che essa guadagna come extra *una sola casella lungo ogni diagonale:* non è come la Regina degli scacchi. Quando una Torre viene promossa noi le mettiamo un cerchio attorno come nel diagramma per evidenziarla.
È proprio uguale al nostro Alfiere, e così abbiamo messo il segno giapponese dentro il nostro emblema dell'Alfiere:

V. L'Alfiere

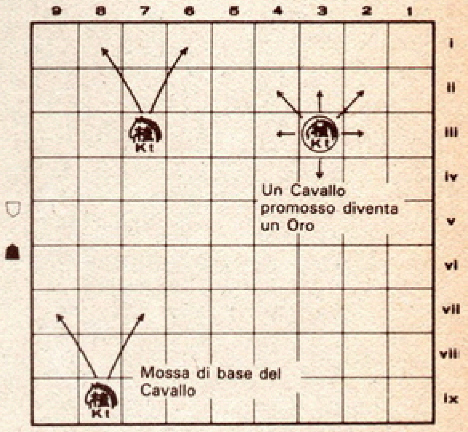
Questo Alfiere, come quello degli scacchi, corre lungo le linee diagonali finchè incontra un pezzo, se esiste. Se questo è un pezzo nemico, può mangiarlo e mettersi al suo posto nella casella; se il pezzo è della propria parte, deve fermarsi nella casella vicina o alcune caselle prima.



Come la Torre, egli ottiene la promozione quando attraversa, o effettua l'intera mossa, la linea di promozione più distante. Il suo potere extra è di *una casella lungo ognuna delle linee rette* (riga o fila). Egli mantiene il suo potere di base.
L'Alfiere e la Torre sono le grandi armi della scacchiera Shogi, ma ciascuna parte ha solo uno di loro con cui iniziare. Le aperture dipendono tutte dalla libertà delle linee per le loro operazioni. Dato che la scacchiera giapponese è più grande (e non ha colori), dovete tenere d'occhio le diagonali dell'Alfiere con molta cura. Di regola l'Alfiere si fa uscire molto prima della Torre, ed anche quando la Torre non entra in azione egli fa grandi stragi. Normalmente la Torre vale un po' più dell'Alfiere, sebbene ci siano un mucchio di posizioni (specialmente in apertura) dove conviene catturare l'Alfiere nemico a costo della propria Torre. Ad una grossolana valutazione, sia la Torre che l'Alfiere valgono ognuno un po' più di due Oro, o di Oro e Argento.
Rassomiglia molto al Cavallo degli scacchi, così abbiamo messo il segno giapponese dentro la convenzionale testa di cavallo:

VI. Il Cavallo

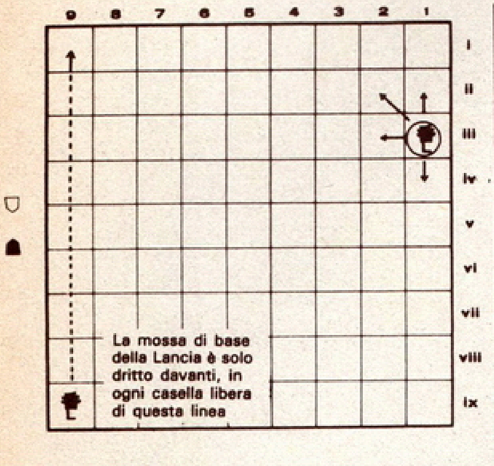
Il Cavallo Shogi ha le stesse mosse curiose del Cavallo scacchi, ma può solo farle in avanti. Così la mossa del Cavallo Shogi è: *una casella dritto davanti e poi una sulle diagonali frontali.* Non può andare di lato e non può indietreggiare. Come negli scacchi, è un saltatore, il solo pezzo che non può essere bloccato sulla



sua strada. Può andare in una casella libera oppure in una casella occupata da un pezzo nemico (che egli mangia e si mette al suo posto nella casella). Ma non può occupare una casella che sia già occupata da uno dei pezzi della stessa sua parte.
Quando oltrepassa la linea di promozione *potere* promuoverlo a Oro oppure lasciarlo com'è. Ma se raggiunge le ultime due linee *dovete* promuoverlo, altrimenti non avrà altre mosse.
Il Cavallo non muove presto nelle aperture perchè non può indietreggiare e se esce troppo presto viene attaccato: allora tutto quello che potrà fare è di andare sempre più profondamente tra le linee nemiche che troveranno il modo di rinchiuderlo.
Il Cavallo deve uscire a metà gioco, quando tutti gli altri vostri pezzi sono piazzati come voi li volete.
Questo è un pezzo nuovo.

VII. La Lancia

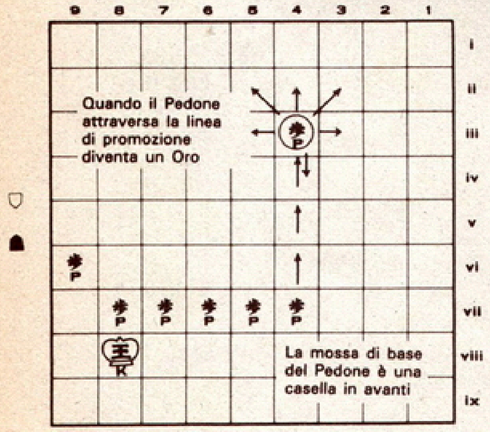
La Lancia è un pezzo nuovo ma molto semplice. È come una Torre, ma può solo viaggiare dritto davanti, mai di lato e mai indietro.
Quando oltrepassa la linea di promozione, o quando fa l'intera sua mossa oltre tale linea, la Lancia *può* essere promossa a Oro. Ma se raggiunge l'ultima riga *deve* essere promossa a Oro perchè altrimenti non avrebbe più mosse. Quando viene promossa la Lancia perde i suoi poteri originali e qualche volta può convenire non promuoverla.
La posizione di partenza della Lancia è al margine della scacchiera, dove la mostriamo sulla sinistra del diagramma, così non ha molto da fare finchè il Re avversario non sia arroccato, o piuttosto ben forticato, in quell'angolo: a questo punto la Lancia entra in azione. Come il Cavallo, nello Shogi la Lancia è uno dei pezzi che iniziano più tardi. Se cercate di



farla uscire troppo presto la perderete perchè non può retrocedere.

VIII. Il Pedone

Il Pedone è lo stesso degli scacchi (muove di una sola casella) ma qui è anche un apri-pista. Muove *in avanti di una casella per volta* (senza l'opzione di un salto alla prima mossa) e cattura nello stesso modo (cioè il pezzo nella casella di fronte a lui). Quindi il Pedone non può essere bloccato da un pezzo nemico



perchè egli lo mangia. Può solo essere bloccato da uno dei suoi pezzi. Come negli scacchi, il Pedone Shogi *non può mai indietreggiare.*
Quando il Pedone attraversa la linea di promozione viene sempre promosso a Oro.
I Pedoni in apertura si trovano allineati alla terza riga. Come negli scacchi, non conviene farne avanzare troppi all'inizio. È necessario che ne teniate tre indietro a proteggere il Re che si rifugerà dietro di loro e, come negli scacchi, è una misura di sicurezza muovere un Pedone avanti per dare al Re un posto dove si possa nascondere.

Sul prossimo numero: come imparare ad usare i pezzi.

Mah

Una
a Ma

II^a^ P

di Sergi

All'inizio della partita, i giocatori Sud, Ovest e Nord hanno 13 tegole per ciascuno; Est ne ha 14, ma scarta per primo una delle sue tegole, senza pescare, e pertanto anche lui scende a 13. Per fare mah jong — e vincere — i giocatori devono realizzare quattro combinazioni di tre o quattro tegole ciascuna più una coppia: totale almeno quattordici tegole (quando si fa mah jong non si scarta).
Le combinazioni ammesse sono tre: il *Chow* (o *Chi*), il *Pung* (o *Pon*) e il *Kong* (o *Kan*). Il *Chow* è una sequenza, o scala, di tre tegole (ad esempio, due, tre e quattro di cerchi). Il *Pung* è un tris: tre tegole identiche (ad esempio, tre tegole col cinque di bambù). Il *Kong* è un poker (ad esempio, quattro tegole col sette di caratteri). I *Chow* non contano ai fini del punteggio, ma servono solo a completare una mano il più presto possibile (tranne alcuni casi particolari in cui invece possono dare parecchi punti). *Pung* e *Kong*, invece, danno punteggi crescenti a seconda del valore delle tegole di cui sono composti. Infine alcuni tipi di coppie possono dare punti.
Il gioco è aperto da Est, che scarta una tegola che non gli serve e la depone all'interno della muraglia, annunciandola ad alta voce. Alcuni giocatori più abili, in Cina, pretendono che la tegola scartata sia posta a faccia in giù; ma lo sforzo mnemonico richiesto per ricordare tutte le tegole scartate può risultare troppo impegnativo. Meglio, dunque, porre la tegola a faccia in su.
Dopo Est, Sud prende la prima tegola della muraglia *a sinistra* della breccia: se non gli serve la depone sul tavolo alla stessa maniera di Est; se gli serve la include nel proprio gioco scartando una tegola fra quelle che già possiede. Dopo Sud prende e scarta Ovest e poi Nord, ricominciando con Est e così via, fino al termine del gioco. Il giocatore che prende la tegola che consente di fare mah jong non effettua scarti.
Chi completa le proprie combinazioni prendendo soltanto le tegole della muraglia realizza un maggior punteggio; ma capita spesso che una tegola necessaria al proprio gioco sia scartata da un giocatore avversario. È possibile prendere questa tegola, *anzichè* la tegola della muraglia, con le seguenti modalità:
1. La tegola deve servire a completare un *Chow*, un *Pung* o un *Kong* o la coppia che consente di fare mah jong.
2. Se la tegola serve a completare un *Chow*, deve essere stata scartata dal giocatore che si trova alla *sinistra* di chi la desidera; nel caso di un *Pung* o un *Kong*, invece, può essere scartata da qualunque giocatore.
3. Se la medesima tegola serve a due giocatori, *Pung* o *Kong* prevalgono sui *Chow*; se però la tegola serve per fare mah jong, chi la desidera prevale su tutti, anche se con essa realizza solo un *Chow* o la coppia.
4. Se un giocatore scarta una tegola e questa viene presa per fare *Pung* o *Kong* da un giocatore che non si trova immediatamente alla sua sinistra, i giocatori "saltati" perdono il giro (esempio: Est scarta un 5 di bambù, Nord lo prende per fare *Pung*; dopo di lui giocherà di nuovo Est, saltando così Sud e Ovest).
5. La combinazione realizzata con una tegola scartata da altri deve essere "esposta", cioè distesa scoperta di fronte al giocatore, in modo che gli altri possano vederla (in molti mah jong, i listelli di supporto delle tegole possono accogliere nella parte anteriore anche le tegole "esposte"). Le combinazioni esposte valgono la metà delle combinazioni "nascoste" realizzate solo con tegole pescate dalla muraglia e poste dritte, coperte, sul proprio listello fino alla fine del gioco.
6. Infine, va ricordato che solo l'ultima tegola scartata può servire a completare una combinazione. Quelle scartate in precedenza sono considerate "morte" e non più giocabili.

Un caso particolare: il Kong
Come abbiamo visto, il Kong è una combinazione di quattro tegole uguali, che ricorda il nostro poker. Chi realizza un *Kong* pescando una tegola dalla muraglia o se lo trova "servito" all'inizio del gioco può annunciarlo quando vuole, tenendo conto che prima o poi dovrà farlo, se vuole chiudere; dopo aver pescato dalla muraglia, depone le tegole del *Kong* di fronte a sè, come una combinazione "esposta", ma in realtà si tratta sempre di un *Kong* "nascosto", e per distinguerlo due delle sue quattro tegole vengono tenute a faccia in giù. Terminata questa operazione, il giocatore deve pescare un'altra tegola, altrimenti non avrebbe più le tegole sufficienti per fare mah jong. La tegola supplementare è pescata dalla muraglia *a destra* della breccia. Le due tegole che erano state tolte originariamente dalla muraglia quando fu aperta la breccia e che erano state deposte sopra la prima e la terza coppia *a destra* della breccia stessa sono denominate Pedine Libere e sono le prime ad essere usate per questa pesca supplementare. Alcuni raccomandano di sostituirle immediatamente, una volta prese, con le prime tegole disponibili *a sinistra* della breccia; ma è un procedimento superfluo. Effettuata anche la pesca supplementare, il giocatore che ha dichiarato il *Kong* scarta *una sola tegola* (che può anche essere quella

partita
n Jong

ıtata

Masini

appena pescata) e passa la mano al giocatore successivo.
Esistono altri due modi di fare *Kong*: raccogliendo una tegola scartata da un altro giocatore o completando un *Pung* già esposto. Nel primo caso tutte le tegole del *Kong* devono essere esposte a faccia in su; nel secondo caso il *Kong* può essere realizzato solo con una tegola pescata dalla muraglia e non con tegole scartate da altri. In entrambi i casi si pesca una tegola supplementare a destra della breccia.

Gioco nullo
Il gioco nullo, o *Pin-Chui*, si verifica nei seguenti casi:
1. Quando nessun giocatore ha fatto mah jong e sono rimaste solo 14 tegole della muraglia.
2. Quando un giocatore ha più di nove tegole diverse l'una dall'altra all'inizio del gioco. Se è il giocatore del Vento dell'Est deve mostrare la sua mano appena è finita la distribuzione. Gli altri giocatori debbono mostrare la loro mano immediatamente dopo aver pescato la loro prima tegola dalla muraglia. Questa dichiarazione non è obbligatoria; si può tentare di giocare anche con una mano del genere.
3. Quando le quattro tegole di un Vento sono scartate nel primo giro del gioco da tutti e quattro i giocatori.
4. Quando due giocatori fanno quattro *Kong* per ciascuno. In tutti questi casi il gioco viene interrotto e non si realizza alcun punteggio.

Svolgimento di una partita
Una partita completa di mah jong si articola in quattro *rounds* di quattro o più giochi ciascuno; ciascun gioco finisce quando uno dei partecipanti fa mah jong o si verificano le condizioni di gioco nullo.
Il primo *round* è il *round* del Vento dell'Est e il suo primo gioco vede i partecipanti disposti e identificati coi Venti secondo lo schema che abbiamo visto nella prima parte del regolamento:

S
W E
N

Quando un gioco finisce, il giocatore Sud diventa Vento dell'Est e i giocatori, sempre restando al proprio posto, cambiano denominazione:

E
S N
W

e così via finchè ciascun giocatore non è stato Vento dell'Est almeno una volta. Nel caso che faccia mah jong il Vento dell'Est, i venti non cambiano nei giochi successivi finchè non vince un altro giocatore.
Terminato il round del Vento dell'Est si passa al *round* del Vento del Sud, in cui Sud assume tutte le caratteritiche e le prerogative che erano del Vento dell'Est: sarà dunque il giocatore Sud a distribuire le tegole e a cominciare il *round*, e il Vento dominante sarà il Vento del Sud; seguendo i *rounds* del Vento dell'Ovest e del Vento del Nord. Una partita completa può durare parecchio; i giocatori possono accordarsi per disputare solo uno o due *rounds*, o fissare un termine di tempo. È comunque importante ricordarsi sempre qual'è il Vento del *round* che si sta giocando, perchè questo ha riflessi notevoli sul conteggio dei punti. Per evitare equivoci, noi stessi parleremo d'ora in poi solo di *Vento del round* e ricordiamo che quando si gioca con un *Vento del round* diverso da Est bisogna sostituire quel Vento ad Est in tutto il regolamento.

Conteggio dei punti
Esistono due modi fondamentali di contare i punti a mah jong. Il primo, più diffuso, stabilisce che tutti i giocatori, e non solo chi ha fatto mah jong, contino i punti realizzati con le proprie combinazioni; chi ha totalizzato il minor numero di punti paga al vincitore tutto il punteggio realizzato da quest'ultimo e a ciascuno degli altri due giocatori la differenza tra il loro punteggio e il suo; chi ha il punteggio immediatamente superiore paga con le stesse modalità il vincitore e l'altro giocatore; questi paga solo il vincitore.
I giapponesi adottano un calcolo meno complicato: chi vince è l'unico a contare i punti e ad incassare dagli altri tre.
Sia che si adotti il primo o il secondo sistema, comunque, i punti vanno sempre conteggiati al termine di ogni gioco. I pagamenti possono anche avvenire al termine di un intero *round*, purchè si tenga nota dei punti e ci si ricordi di un fatto fondamentale: *il Vento del round paga o è pagato sempre il doppio dei punti che deve versare o che gli spettano.*
Al posto della "vile moneta" si possono adoperare *fiches* di tipo occidentale o gli eleganti gettoni cinesi a forma di stecchino, sui quali sono disegnati alcuni puntini rossi o neri; il loro valore è il seguente:
un gettone con cinque puntini rossi vale 500 punti;
un gettone con un puntino rosso vale 100 punti;
un gettone con dieci puntini neri vale 10 punti;
un gettone con due puntini neri vale 2 punti.
Si consiglia prudenza nell'attribuire valore in denaro ai punti. Lo si fa nelle bische di Hong Kong e Macao; ma è più facile farsi "pelare" a mah jong che a poker. Comunque, il gioco è già tanto vario da non richiedere necessariamente una "monetizzazione".

Tabella dei punteggi

	Punti
1. Pung esposto (tre tegole uguali, la terza ottenuta pescando lo scarto di un altro giocatore)	
Tegole numerali (caratteri, bambù, cerchi) dal 2 all'8	**2**
Tegole di Venti o di Draghi	**4**
Tegole numerali con l'1 o col 9	**4**
2. Pung nascosto ("servito" in mano o realizzato pescando solo tegole dalla muraglia)	
Tegole numerali dal 2 all'8	**4**
Tegole di Venti o di Draghi	**8**
Tegole numerali con l'1 o col 9	**8**
3. Kong esposto (quattro tegole uguali)	
Tegole numerali dal 2 all'8	**8**
Tegole di Venti o di Draghi	**16**
Tegole numerali con l'1 o col 9	**16**
4. Kong nascosto	
Tegole numerali dal 2 all'8	**16**
Tegole di Venti o di Draghi	**32**
Tegole numerali con l'1 o col 9	**32**
5. Coppia o "Testa" (sempre nascosta)	
Tegole di Draghi	**2**
Tegole del Vento del giocatore	**2**
Tegole del Vento del *round*	**2**
Tegole di Doppio Vento (quando il Vento del giocatore è anche Vento del *round*)	**4**
Altre tegole	**0**
6. Chow (sequenza; può essere esposta o nascosta)	**0**

7. Il giocatore che fa mah jong riceve una "Base" di **20** punti.

Con i paragrafi dall'1 al 7 si ottengono i Punti Fondamentali (P.F.): *Pung* + *Kong* + coppia + Base di 20 punti (solo per chi fa mah jong).
I Punti Fondamentali sono raddoppiati se il giocatore ha fatto un *Pung* o un *Kong* del suo Vento, del Vento del *round* o di Draghi.
I Punti Fondamentali sono moltiplicati per 4 se il giocatore possiede due di queste combinazioni e moltiplicati per 8 se ne possiede tre.
Chi fa mah jong aggiunge altri punti ai Punti Fondamentali nei seguenti casi:
1. Quando fa mah jong realizzando una coppia — 2 punti
2. Quando fa mah jong completando un *Chow* — 2 punti
3. Quando fa mah jong con una tegola della muraglia — 2 punti
I punti Fondamentali di chi ha fatto mah jong possono essere raddoppiati una o più volte se ricorrono i seguenti casi:
1. La mano ha quattro *Chow* e una coppia di tegole numerali
P.F. o Base di 20 punti x 2
Questa mano non ha punti extra, perciò i Punti Fondamentali sono solo i 20 punti della base.

2. La mano ha solo tegole numerali dal 2 all'8 P.F. × 2
3. La mano ha quattro *Chow* di tegole numerali dal 2 all'8 P.F. × 4
4.a. La mano ha solo un tipo di tegole numerali (tutti bambù, o tutti caratteri, o tutti cerchi, inclusa la coppia) P.F. × 8
4.b. Se la mano di cui sopra non ha tegole di 1 o di 9 P.F. × 16
5.a. Se si fa mah jong senza esporre combinazioni P.F. × 2
5.b. Se un giocatore pesca una tegola scartata per fare il suo mah jong senza avere esposto combinazioni e senza avere diritto ad altri punti supplementari P.F. + 10
6. La mano è composta di tegole di Venti e/o Draghi e di un solo tipo di tegole numerali P.F. × 2
7. La mano è composta solo di *Pung* e/o *Kong* P.F. × 2
8.a. La mano ha tre *Pung* e/o *Kong* nascosti P.F. × 2
8.b. Se con la mano descritta in 8.a. si fa mah jong con un altro *Pung* o *Kong* esposto P.F. × 4
8.c. Se con la mano descritta in 8.a. si fa mah jong pescando una tegola dalla muraglia P.F. × 4
8.d. Se con la mano descritta in 8.a. si fa mah jong con una tegola scartata da un altro giocatore, si raddoppiano solo i punti dei *Pung* e dei *Kong*.
9. La mano *non* ha tegole numerali dal 2 all'8 P.F. × 2
10. La mano ha due *Pung* e/o *Kong* e la coppia di Venti o di Draghi P.F. × 2
11. Se un giocatore fa mah jong con la tegola supplementare che si pesca quando si dichiara un *Kong* P.F. × 2
Questa chiusura si chiama "Aprire un fiore sulla vetta di una montagna".
12. Se un giocatore fa mah jong prendendo l'ultima tegola disponibile della muraglia (escluse le 14 tegole restanti, ved. par. "Gioco nullo") P.F. × 2
Questa chiusura si chiama "Pescare la luna dal fondo del mare".
13. Quando l'ultima tegola disponibile della muraglia è presa e scartata da un altro giocatore, chi la prende per fare mah jong realizza P.F. × 2
Questa chiusura si chiama "Prendere il pesce dal fondo del fiume".
14. Quando un giocatore fa mah jong con una tegola pescata da un altro giocatore per fare un *Kong* esposto P.F. × 2
Questo si chiama, appunto, "Rubare un *Kong* esposto".
15. Quando una mano contiene una sequenza completa, dall'1 al 9 e senza sovrapposizioni, di un qualunque tipo di tegole numerali P.F. × 2
Bisogna fare attenzione nel conteggiare i punti, perchè, come si può facilmente intuire, capita spesso che i punti supplementari e i raddoppi si sovrappongono l'uno all'altro.
I punteggi forniti sin qui sono più che sufficienti per organizzare una partita. Tuttavia esistono ulteriori possibilità di fare punti, destinate ai giocatori più esperti, e ne parleremo nel prossimo numero, insieme alle regole particolari, alla descrizione di un gioco completo e ad alcuni suggerimenti strategici. Per ora ci limitiamo ad illustrare il conteggio dei punti di un finale di gioco.

Vento del *Round*: Est
Vicintore del gioco: Sud

Mano di Sud:	
Pung dell'1 di cerchi, nascosto	8 punti
Pung dell'2 di bambù, esposto	2 punti
Coppia di Draghi Rossi	2 punti
Chow col 2, 3, 4 di caratteri	0 punti
Chow col 4, 5 e 6 di bambù	0 punti
Base per chi vince	20 punti
totale	32 punti

Mano di Ovest:	
Coppia di Draghi Verdi	2 punti
Coppia di Vento dell'Ovest	2 punti
Kong del 5 di caratteri, nascosto	16 punti
totale	20 punti

Mano di Nord:	
Pung di Draghi Bianchi, esposto	4 punti
Pung di Vento del Nord, nascosto	8 punti
totale	12 punti
moltiplicati × 2 per il *Pung* di Draghi e ancora x 2 per il *Pung* del proprio Vento	
totale	48 punti

Mano di Est:	
Kong del 3 di bambù, nascosto	16 punti
Pung del 7 di cerchi, nascosto	2 punti
totale	18 punti

Ricordiamo tuttavia che Est, che in questo caso è Vento del *Round*, paga ed è pagato il doppio.
La situazione del punteggio è dunque la seguente: S : 32 punti
W : 20 punti E : 18 punti
N : 48 punti
Procediamo dunque ai pagamenti, consigliando di semplificarli con l'arrotondare sempre i risultati alla decina inferiore quando l'ultima cifra è 2 o 4, e alla decina superiore quando l'ultima cifra è 6 o 8.
Con il metodo dei pagamenti reciproci, i conti sono questi:
E paga 32 × 2 = 64 punti, arrotondati a 60 p., a S;
E paga (20—18) × 2 = 4 punti, arr. a 0 p., a W;
E paga (48—18) × 2 = 60 p. a N.
W paga 32 p., arr. a 30 p., a S;
W paga 48—20 = 28 p., arr. a 30 p., a N.
N paga 32 p., arr. a 30 p., a S.
Secondo il metodo giapponese, i pagamenti debbono svolgersi in questo modo:
E paga 60 p. a S
W paga 30 p. a S
N paga 30 p. a S.
Se però uno dei giocatori, ad esempio W, ha scartato la tegola con la quale S ha fatto mah jong, deve pagare non solo la sua quota, ma anche la somma della quota degli altri due, cioè:
E paga 60 p. a S
N paga 30 p. a S
W paga 120 p. (30 + 30 + 60) a S.
È già una bella tegola sulla testa. Pensate cosa sarebbe successo se Sud avesse avuto diritto a qualche raddoppio: W avrebbe dovuto prendere in considerazione l'opportunità di fare harakiri.
(II - continua)

In questo numero presentiamo una partita di Fujisawa Shuko, il grande giocatore che da cinque anni detiene il titolo più prestigioso nel mondo del Go, il Kisei (vedi PERGIOCO di settembre). La partita in questione venne giocata nel primo torneo Meijin, che fu probabilmente il torneo più significativo di questo secolo. Si svolse dal gennaio 1961 fino all'agosto 1962 e vi parteciparono i tredici giocatori principali del momento: tutti i 9-dan, un 8-dan (Fujisawa) e un 7-dan, questi ultimi due inclusi perché vincitori di tornei.
La partita che riportiamo mise Fujisawa Shuko contro Sakata Eio, uno dei favoriti per il titolo. L'altro, Go Seigen, aveva già perso contro Fujisawa. Una vittoria di quest'ultimo contro Sakata l'avrebbe piazzato in una posizione estremamente favorevole. Il commentario che segue è in massima parte di Fujisawa stesso.
Bianco: Sakata Eio 9-dan
Nero: Fujisawa Shuko, 8-dan
komi: 5 (bianco vince in caso di jigo)
tempo: 10 ore per ciascun giocatore
data: 21 e 22 febbraio, 1962.

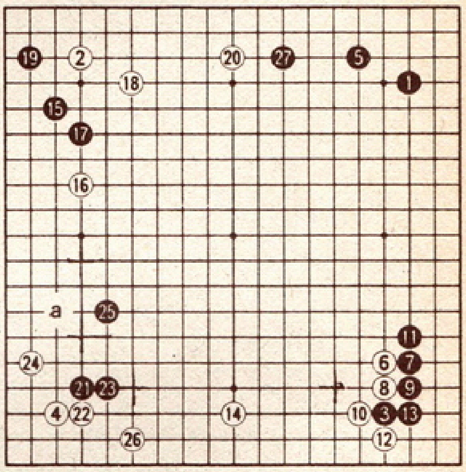


Fig. 1 (1-27)

2, 4. Una combinazione molto giocata da Sakata all'epoca.
21-26 costituiscono un joseki fondamentale contro una pietra al punto 3-3. La mossa 25 viene generalmente giocata un punto più a sinistra (sulla quarta linea). È evidente l'intenzione da parte del nero di giocare in modo leggero e concentrarsi sul centro.
27 è un punto importante, ma è una mossa prematura, perché la mossa precedente, 26 del bianco, ha privato di una base le tre pietre nere, le quali rimangono "sospese" nel centro. Sarebbe stato meglio rafforzarle nel punto 'a'.
28. Il bianco sfrutta subito l'errore del nero. Con 28 egli costringe il nero ad assumere una forma pesante (sovracconcentrata e senza occhi sicuri). Attacca poi in 30, una mossa sorprendentemente efficace. Se il nero connette in 2 nel dia. 1, il bianco attacca su vasta scala con 3, dominando in questo modo lo sviluppo della partita.

Go

A confronto col grande Shuko

Attimo per attimo le mosse del più grande campione di Go

di Marvin Allen Wolfthal

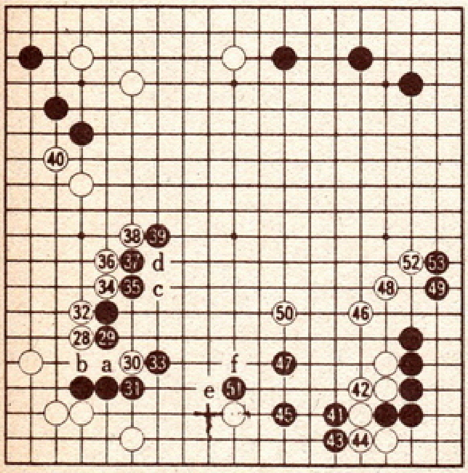
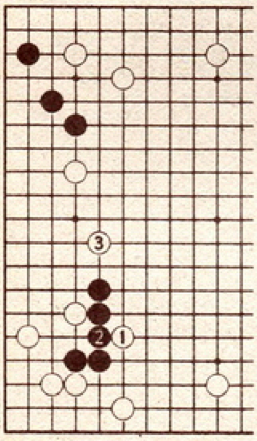


Fig. 2 (28-53)



dia. 1

32. Il bianco non può tagliare in 'a' perché 'b' creerebbe ben due shicho favorevoli al nero.
32 e 34 mettono in vantaggio il bianco già in questa fase della partita. Queste due mosse eccellenti sono state rese possibili da 28.
36 poteva essere in 37, e sarebbe stata ancora più severa. Se poi nero in 'c', il bianco spinge in 'd'.
40 assicura un territorio considerevole e una posizione favorevole al bianco, dimostrazione ulteriore dell'errore insito nel 27 nero.
41. Per rimediare, il nero non ha scelta; deve attaccare e questo è l'unico punto debole del bianco. Se il bianco fosse riuscito a difendere preventivamente questa debolezza (con una mossa al punto sopra 41) la partita sarebbe stata già vinta a tutti gli effetti.
50 attacca e difende simultaneamente.
52. Il bianco decide di rafforzare il suo gruppo. Se avesse risposto a 51 in 'e' questo avrebbe avuto solo l'effetto di provocare un rafforzamento del nero in 'f'.

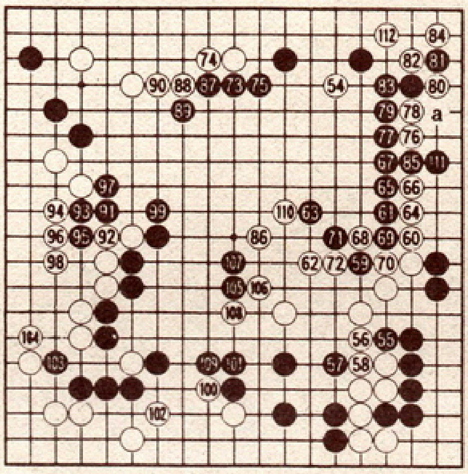
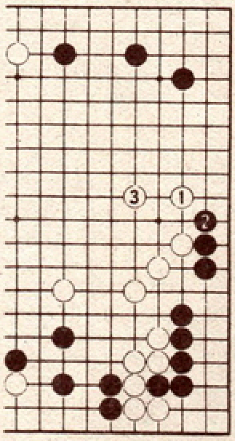


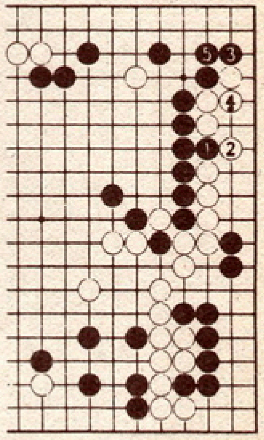
Fig. 3 (54-112)

54 è una mossa incauta. Da al nero un'occasione preziosa e insperata per contrattaccare. Bastava difendere con 1 e 3 nel dia. 2.



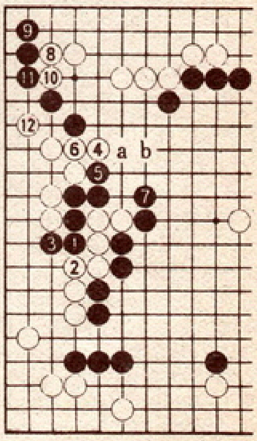
dia. 2

59 e 61. Il nero prende l'iniziativa con queste splendide mosse d'attacco. Il bianco si trova costretto a difendere con mosse (64 e 66) che aiutano il nero a costruire una posizione forte. È da notare il crescente isolamento della pietra 54.
68-72. Queste mosse costituiscono un tesuji per migliorare la propria forma. Se il nero avesse giocato in 72 avrebbe impedito seriamente al bianco la formazione di occhi.
73, 75. Il nero guadagna terreno ingoiando la pietra 54. Tuttavia il bianco è ancora in vantaggio.
81. Il nero evita la sequenza nel dia. 3. Provocherebbe la mossa 4 che darebbe sicurezza pressoché assoluta a tutto il gruppo bianco.



dia. 3

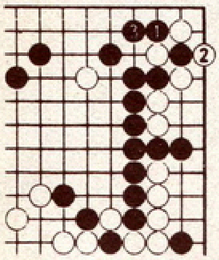
84, 86. Il bianco sceglie il profitto anziché la sicurezza ('a'). Quando il nero separa i gruppi bianchi con 85, il rafforzamento in 86 diventa obbligatorio. (Il grande gruppo bianco può fare un solo occhio sul bordo destro).
87 e 89 rafforzano ancora la posizione del nero, in preparazione per un attacco ulteriore contro il grosso gruppo bianco.
91. Già da tempo il nero mirava a questa mossa, resa ora possibile dall'accresciuta forza nella zona superiore.
97. Il nero vorrebbe continuare con 1 e 3 nel dia. 4, ma il bianco risponderebbe con 4-12. 8 del bianco impedisce due occhi nell'angolo e le mosse 'a' oppure 'b' sono sente (contro il gruppo d'invasione) che impediscono al gruppo nell'angolo di scappare.



dia. 4

102 sembra peccare di golosità, visto che il bianco ha già un certo vantaggio territoriale. Sarebbe stato meglio rafforzare in 105 oppure 108 e prendere il controllo della partita in modo definitivo.
105. Il nero non può vincere sulla base

del territorio; l'unica speranza è rinnovare l'attacco contro il gruppo bianco, il quale dovrà lottare duramente per trovare due occhi. Bisogna notare come le sequenze giocate dal nero in alto e a sinistra hanno bloccato le vie di collegamento con gli altri gruppi bianchi. Ci si chiederà perché il bianco si sia lasciato mettere in questa situazione. La risposta sta forse nel fatto che Sakata è stato famoso per la sua abilità di vivere all'interno dell'accerchiamento nemico ("shinogi"). Evidentemente aveva una grande sicurezza nelle proprie forze.
112 è necessario per difendere l'angolo. Dopo la sequenza nel dia. 5 non esistono due occhi.



dia. 5

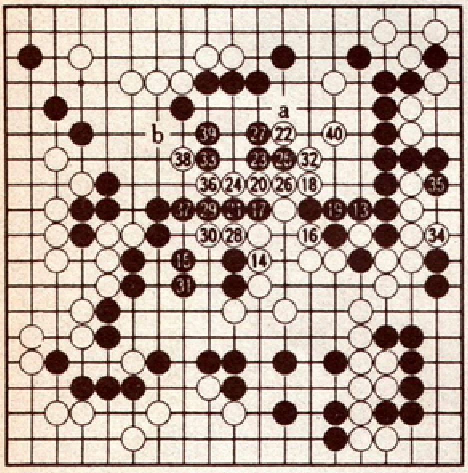
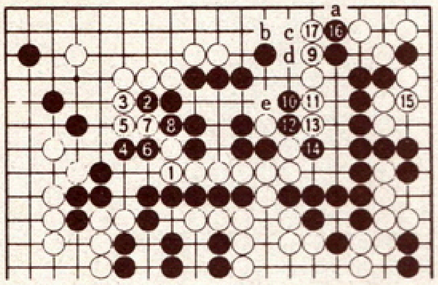


Fig. 4 (113-140, numerate 13-40)

17 è un attacco brutale. Catturare questo gruppo bianco è un'impresa disperata ma rappresenta l'unica possibilità di vittoria per il nero. Bisogna quindi impedire a tutti i costi la formazione di occhi.
22. In seguito Sakata commentò con amarezza questa mossa. Una mossa in 'a' oppure 27 avrebbe dato una forma migliore e avrebbe probabilmente salvato il gruppo. Purtroppo, Sakata era a corto di tempo e non aveva la possibilità di riflettere con tranquillità.
31. Se il nero manca di rafforzare lascia troppe possibilità di attacco al bianco.
33. Si tratta di una svista; atari in 'a' avrebbe probabilmente terminato la battaglia. Il nero, nel giocare in 33, ha evidentemente mancato di notare una debolezza al punto 'b', dove l'avversario può tagliare in sente (ved. Fig. 5).
40 è la mossa perdente. Dopo 41 (Fig. 5) il bianco non trova due occhi. Egli avrebbe dovuto giocare in 1 nel dia. 6:



dia. 6.

(dia. 6) Il bianco gioca le mosse 1 - 7 in sente, poi blocca in 9. Il nero può tagliare con 10 - 14 ma 15 e 17 uccidono il gruppo nero in alto a destra. Se il nero risponde a 17 in 'a', il bianco connette sotto in 'b'. Se nero 16 in 17, allora bianco 'c', nero 16, bianco 'd'. Con questa sequenza la connessione in 'b' e la cattura di due pietre in 'e' diventano miai.

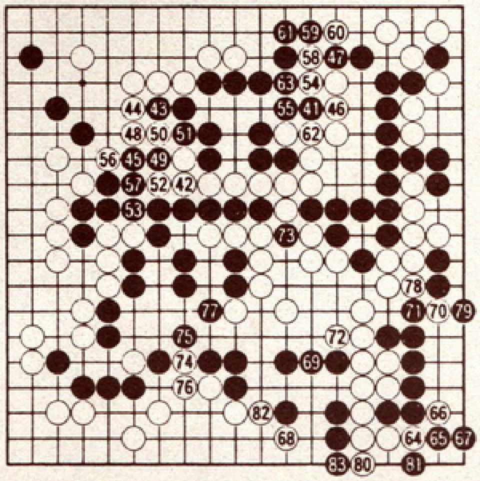


Fig. 5 (141-183, numerate 41-83)

Sia il tentativo di trovare due occhi che l'attacco contro l'angolo destro inferiore falliscono e il bianco abbandona dopo 183.

Secondo il regolamento del Torneo Meijin, il bianco vinceva nel caso di una partita terminata con una parità di punteggio (jigo). Tale vincita contava però meno di una vittoria per punteggio. Alla fine del Torneo in questione Go Seigen e Fujisawa Shuko avevano accumulato 9 vittorie e 3 perdite ciascuno, ma la vittoria di Go Seigen contro Sakata nell'ultimo turno era stata proprio un jigo. Così avvenne che Fujisawa Shuko fu dichiarato vincitore del primo Torneo Meijin.

Nel numero di ottobre, **Il Go**, nella Fig. 1, manca la lettera 'a', che va inserita a sinistra della pietra nera 93. Ci scusiamo con i lettori.

Chianciano, 10 ottobre: sono le sette di sera e, nel salone delle terme Acquasanta, la prima fase del terzo campionato italiano di Master Mind si è conclusa da qualche minuto. C'è chi si rallegra e riceve felicitazioni e complimenti — gli otto giocatori che hanno conquistato l'accesso ai quarti — e chi manda giù il rospo cercando di fare buon viso a cattiva sorte.
Trentotto dei quarantasei vincitori delle selezioni regionali, arrivati a Chianciano la sera prima, sono già fuori gioco: è il risultato di un pomeriggio di incontri disputati negli otto gironi all'italiana (sei da sei giocatori e due da cinque) in cui i quarantasei sono stati suddivisi.
Il primo girone è quello che il pubblico tiene maggiormente d'occhio: tra i contendenti spicca Francesco Pellegrini, veneziano, campione in carica; la sua qualificazione viene data quasi per certa. Invece, sorprendentemente, Pellegrini non passa, e si qualifica il giovane cagliaritano Mimmo Sardu. La vicenda merita di essere raccontata, perchè Sardu e Pellegrini concludono gli incontri a pari punteggio (otto punti). Il regolamento prescrive che, in un caso simile, si qualifichi chi tra i due è risultato vincitore dello scontro diretto che, all'interno del girone, li ha opposti. E il vincitore è Sardu (si tratta dell'unica sconfitta di Pellegrini) che ha chiuso in cinque, anticipando Pellegrini di una mossa. La beffa, per Pellegrini, è data dal fatto che, in caso di parità anche nello scontro diretto, sarebbe passato il concorrente con il minor numero di mosse, e Pellegrini ne aveva 27, contro le 30 di Sardu.

Il napoletano Saverio Gaeta, personaggio "emergente" tra le legioni dei giocatori — attualmente guida la classifica della gara di parole di questa rivista e si è qualificato finalista al primo campionato italiano di Scarabeo — è il dominatore incontrastato del secondo girone. Chiude a punteggio pieno, dieci, con 26 mosse complessive. I due secondi, Ventura e Bertocchi, sono staccati di quattro punti. Sofferto invece il terzo girone, dove i due primi, Maria Olga Franco e Piero Zama, hanno pareggiato anche lo scontro diretto: passa Zama, otto punti e 27 mosse, contro le 34 della Franco.

Contrastata fino all'ultimo, la designazione, anche al quarto girone dove combattono due donne. La spunta Alessandra Minerbi, nove punti e 27 mosse, mentre Cecilia Baston, otto punti e 32 mosse, deve accontentarsi della piazza d'onore.
Senza storia il quinto girone, dove trionfa Leonardo Felician di Trieste, con un punteggio impressionante: dieci punti, appena 21 mosse. Felician ha chiuso per due volte in sei tentativi, per una volta in cinque, e per ben due volte in due: e si giocava — è bene precisarlo — con il Super Master Mind, otto colori e cinque fori.
Facili anche le designazioni del sesto e del settimo finalista: nel primo caso, si tratta

Master Mind

Chianciano piolo sano

La rilettura critica delle principali partite del campionato

del romano Alessandro Maccheroni, nove punti e 26 mosse (secondo Zampardi con sei punti); nell'altro, del minore dei fratelli Felician, Lorenzo, che ottiene punteggio pieno — otto punti, il girone è di cinque persone — e 21 mosse.
Per compensare la tranquillità dei due gironi precedenti all'ottavo il finalista ce la fa per un filo. Breve cronaca: il torinese Marco Balma e il vicecampione dello scorso anno, il milanese Massimo D'Esposito, terminano a pari punteggio: sei. Nessuno dei due ha perso, lo scontro diretto è stato pareggiato; si va quindi alla conta delle mosse: 20 per Balma e 21 per D'Esposito. I giochi sono fatti.
Chianciano, 11 ottobre, ore dodici e trenta. Il terzo campione italiano di Master Mind ha un volto e un nome: è il barbuto Piero Zama di Lugo (Ravenna), bancario, anni 28, sposato con un figlio (Michele) di due anni e mezzo, moglie giocatrice di Master Mind. Il gioco che gli ha dato la corona di campione italiano, Zama l'ha conosciuto per caso nel '79: aveva appena acquistato il nuovo rotore della tv, lo stava provando e si è imbattuto in una emittente privata di Padova che trasmetteva un programma di Master Mind. Incontro fortunato, non c'è che dire.
Torniamo indietro di qualche ora: nel Salone delle Terme, alle nove del mattino, presenti gli otto qualificati, il giudice (Elvezio Petrozzi), i giudici di tavolo e lo Staff del Centro Italiano Master Mind, prendono il via i quarti di finale; gli otto concorrenti si affrontano in quattro scontri diretti di due manches ciascuno, in cui ogni contendente sarà cioè due volte codificatore e due volte decifratore. Il tempo a disposizione è di 15 minuti per ogni tentativo.
Il primo scontro oppone Sardu e Gaeta: vince quest'ultimo, che chiude in 6 e 5, contro il doppio 6 del cagliaritano. Ecco il tentativo migliore della manche, effettuato da Gaeta:

G G B B O • • o

V G B O V • o o

M G O B M • • •

A G V B G • • • •

R G V B G • • • • •

Zama e la Minerbi sono invece di scena al secondo incontro. Zama chiude due volte in 5 e la Minerbi, dopo essere andata fuori tempo massimo (che secondo il regolamento, equivale a 13 mosse) al primo tentativo, rinuncia. Dei due tentativi di Zama, il più bello è senz'altro il secondo:

B B B A V •

G G N N V •

G R R A A •

B R N M M • o o

B O R N O • • • • •

La terza partita manda in semifinale Maccheroni, che gioca contro Leonardo Felician. Il livello di gioco è buono, ma non sensazionale. Maccheroni chiude due volte in sei mentre Felician, giocatore con grandi capacità di analisi ma piuttosto lento, va fuori tempo al primo tentativo e chiude in sei al secondo.
Passa invece l'altro Felician, Lorenzo, che chiude due volte in sei. Il suo antagonista, il metodico Balma, chiude il primo tentativo in 4 (è l'unico caso dai quarti in poi, e lo riproduciamo)

G B A R V • o

M M O N N o o

G N B N G • • • o

G N B G O • • • • •

Ma incespica sul fuori tempo massimo al secondo.
Si arriva così alle semifinali, con i confronti Gaeta-Zama e Maccheroni-Lorenzo Felician.
Prima semifinale. Inizia a decifrare Zama: chiude in sei. Poi la mano passa a Gaeta, che chiude per due volte in sette, e rinuncia a proseguire.
Dall'altro lato della sala, Maccheroni realizza il proprio exploit. Come giocatore, finora, non ha dato molto nell'occhio, nè è stato autore di chiusure fuori dal comune. Stavolta, però, azzecca due chiusure consecutive in cinque, mettendo fuori causa Lorenzo Felician che ha realizzato 5-6. La chiusura più bella di Maccheroni è

B R B V R o •

G N O M A o •

G R M G V o o •

M R V M O • o o o

V R O O M • • • • •

Ed eccoci così arrivati alle due finali, mentre nella sala i concorrenti eliminati ai quarti stanno risolvendo un problema a tempo uguale per tutti, per determinare le posizioni dalla quinta all'ottava. Quinta finisce la Minerbi, sesto Leonardo Felician, settimo Balma e ottavo Sardu.
La finale per le piazze d'onore assegna il terzo posto a Saverio Gaeta e il quarto a Lorenzo Felician. La finalissima, che riproduciamo integralmente, fa registrare il trionfo di Zama.
Il primo tentativo vede Maccheroni che codifica e Zama impegnato a decifrare:

R B G O M • •

R B V R N • • o o

R B R N A • • • o

R B A N V • • • o

R B R A V • • • • •

Zama chiude in cinque, e ora Maccheroni dovrà cercare di tenergli testa. Al codice di Zama, Maccheroni risponde

G A B G B o

N O V R M • o o

V M V O G o o o

O G M R R • o

M V A R V • • o

M O M A V • o o o

O O A M V • • o o

ma al settimo tentativo va fuori tempo massimo. Il codice era:

O V A M M

Spetta ancora a Maccheroni decifrare, e stavolta se la cava egregiamente, chiudendo in cinque.

M B B M A • o o

V G R N O • o

M M V N B o o

N B M A O • • • o

B B N A O • • • • •

Per Maccheroni però, a meno che non intervenga un miracolo, non c'è più niente da fare: le sue mosse assommano a 18, e Zama può tranquillamente scegliere di non correre rischi e di chiudere — se vuole — in dodici. Chiude invece, in sei senza preoccuparsi troppo, con questo tentativo:

N N N R B • o o

N V V N N •

N R B M M o o o

R A A N B • • • o

G A R N B • • o o o

G R A N B • • • • •

ed è il terzo campione italiano di Master Mind.

Cubo

Lettere cifrate dal mondo a sei facce

Invenzioni e trovate dei lettori attorno al "magico" rompicapo

di Paolo Zandonella Necca

Il cubo è veramente un gioco inesauribile. Se ci fosse bisogno di dimostrare una tale affermazione mi sarebbero sufficienti le vostre lettere: fra le tantissime che ricevo ogni mese è raro trovarne più di due che trattino un medesimo argomento, chi si occupa della ricostruzione semplice, chi di sistemi di riordinamento con vincoli, chi degli 'Altri cubi', chi di sequenze, chi di Arlecchini, chi delle nostre gare...
Io vorrei veramente rispondere a tutti ma allora non riusciremmo a tenere il filo di un discorso e dovremmo continuamente saltellare qua e là. Forse in parte la responsabilità è anche mia, forse ho messo troppa carne sul fuoco, ma il cubo con la sua 'inesauribilità' me lo imponeva. In questi primi mesi iniziali ho cercato, con il mio lavoro, sopratutto di far scoprire questo gioco, di stimolare la ricerca sulle sue possibilità, di coinvolgere... e questo perchè, secondo me, il cubo non doveva, nè poteva, finire! Vi sia poi riuscito o no non sta a me giudicarlo, per parte mia debbo confessare che le lettere che in fondo mi hanno fatto e mi fanno tuttora più piacere sono quelle del tipo: "Caro Pergioco, finalmente sono riuscito a trovare il cubo e ora sto cercando di ricostruirlo per la prima volta con un sistema tutto mio; solo non ho ben capito...". La mia speranza è che il numero di queste persone sia grande fra coloro che non scrivono, se così fosse potrei sicuramente dichiararmi soddisfatto.
Ma ora? Certo ora, comunque sia andata, è tempo di dare a questa rubrica una nuova struttura, una nuova possibilità d'uso. Il cubo non ha ancora una sua storia e una sua tradizione e quindi non è possibile il porsi come 'esperto' che illustra teorie e problemi (e se è molto discutibile poi che io lo sia, è certo invece che non vorrei farlo), sul cubo al contrario se molto è stato detto, moltissimo è ancora da fare.
Detto ciò, quello che io penso sia il miglior utilizzo che 'noi' possiamo fare di questo spazio, è trasformarlo in un vero e proprio punto di incontro e confronto delle nostre ricerche, delle nostre esperienze e del nostro giocare: quasi potessimo riunirci tutti insieme a chiacchierare di cubo. Per parte mia mi metto a disposizione come coordinatore di questo vostro dialogo anche se mi riservo la possibilità di proporre a volte anche la mia voce.
Per realizzare questo obiettivo è però necessario da un lato che continuiate a collaborare scrivendo e facendo proposte di giochi, problemi, dubbi, ecc., dall'altro che, di mese in mese, cerchiamo di svolgere un tema alla volta, concentrando i nostri sforzi soprattutto su quello.
In questa prospettiva appare, dalle vostre lettere, ormai in via di maturazione un primo 'Prontuario degli Altri cubi' e perciò mi sembra saggio metterlo in cantiere per la rubrica di Gennaio che sarà a ciò interamente dedicata; entro i primi di Dicembre aspetto quindi numerosi i vostri contributi, grandi o piccoli che siano. Qualsiasi configurazione sia quel minimo regolare da poter suscitare interesse è ben accetta, qualsivoglia serie sia capace di diminuire la precedente, foss'anche di una sola mossa, è un 'top'.
Ed ora torniamo a noi e ancora per questa volta parliamo un poco di tutto. Riguardo agli Arlecchini anche Giorgio Guerrini di Lavezzola e Angelo Petruzzi di Putignano di Bari hanno trovato la sequenza chiave per fare l'Arlecchino in 24 mosse. Il Super-A sotto le 40, e si può fare lo giuro sia torcendo l'angolo che lasciandolo intatto, è invece ancora un oggetto misterioso. Il nuovo record provvisorio da battere è per ora quello di Ravesi che ha lasciato indietro il precedente di ben 6 mosse con questo 43:
$D'BDB'D'BDB^2AD'BDB'D'$
$BDB^2AD'BDB'D'BDB^2$
$AD'BDB'D'BDB^2G^2A^2$ $G^2A'G^2A^2N^2C^2$.
Dario Uri, che ora dovrà cercare di recuperare il primato, si è molto appassionato al Grande-A che dopo averlo fatto un poco dannare si è piegato solo ad una soluzione 'a ritroso', lui così la descrive: "Smontando e rimontando il cubo in posizione adatta (quella della configurazione del Grande-A) e poi cercando la via più rapida per ripristinare l'ordine. Ne è uscita (facendo ovviamente poi l'inversa) una sequenza di 28 mosse abbastanza concisa per essere definita 'bella': $C^2F^2C^2F^2RC^2R^2CRC'BS'C^2SBF'$ $C^2FA^2DC^2GN^2S'BN'B'C^2$". Chissà se si può fare meglio?
Sandro Vitucci di Vicoforte mi chiede di precisare "una volta per tutte" se valutiamo una soluzione a mosse o a sequenze; in verità dipende dai casi, è certo che in linea di massima valgono le mosse, solo talvolta, quando giochiamo, come ad esempio con il $(DRSF)^9$, contiamo a sequenze ma in tal caso le sequenze utilizzabili sono vincolate altrimenti non avrebbe senso.
Certo anche al di fuori di queste situazioni particolari vi sono soluzioni che indipendentemente dal numero di mosse possiedono in virtù della loro semplicità, una eleganza che vale, a mio parere, la menzione. Un esempio me lo fornisce lui stesso con questa bella soluzione per l'Arlecchino:
$[(GA^2G^2AGA)^5]$ (N') $[(CD^2C^2DCD)^5]$ (N), la sequenza usata non sarà il massimo della velocità ma la soluzione, come fa giustamente notare, è una 2.1!
Riguardo ai problemi di settembre sul $(DRSF)^9$ Teo Mora mi invia una soluzione da 5.10 per il problema 2 e 3 e una 6.21 per il problema 4. Almeno su una posso garantire che è battibile, quindi...
Complimenti comunque a Mora per la sua formula matematica che gli permette di sapere sempre qual'è il minimo numero di sequenze necessarie, lo invito a riscriverne la dimostrazione in maniera chiara e sopratutto concisa così vedremo di pubblicarla.
I giochi con il $(DRSF)^9$ sono stati un poco trascurati, forse erano troppo facili? Nell'eventualità ho deciso di diventare un poco più cattivello e vi propongo di ripristinare un Super-Arlecchino (avete comunque la serie di Ravesi per ottenerlo) usando solo la Seq. 7 e inversa, oltre naturalmente a un $[G^2N^2C^2]$ per i centri. Ricordo che la Seq. 7 è: [DA'S'AD'A'SA].
Se qualcuno ancora non è soddisfatto ecco l'ultima gara, ripristinate un $(DRASFB)^2$ usando *solo* la sequenza: $[F'ARA'FA^2R'ARA^2R']$.
Chiudo per questa volta promettendo per il mese prossimo un aggiornamento della lista di sequenze e la risposta a molti interrogativi e spunti pervenutimi, che per ora ho dovuto rinviare. Per salutarvi simpaticamente mi faccio aiutare da Vitucci che, sulla falsariga del mio OKOK, scrive:
$G'C'GSCS^2C'SCDRD'R'DF^2D^2F^2$
$D^2F^2DRDR'D'SNANANA^2N'AN'AN'$
A^2S' prendi il cubo per i centri di A e B e fai ruotare.
P.S. Anche alla luce di quanto sopra accennato debbo fare *vivissima* preghiera, a tutti quelli che scrivono, di suddividere la lettera in tanti fogli distinti: *uno per ogni argomento* trattato ed ognuno munito di nome e data. Ciò potrà sembrare meno simpatico (comunque una chiacchieratina si può sempre fare) ma certo agevolerà di molto il mio lavoro e renderà meno probabile una mia dimenticanza di cose, a volte, anche importanti.

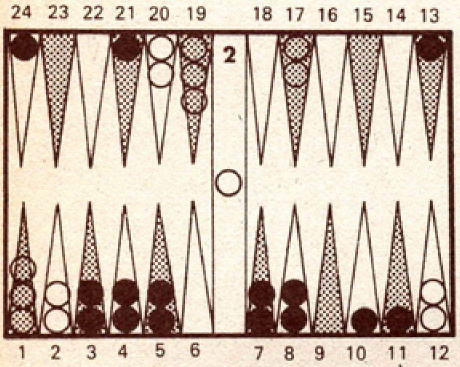
Backgammon

Il miracoloso dado di David Leibowitz

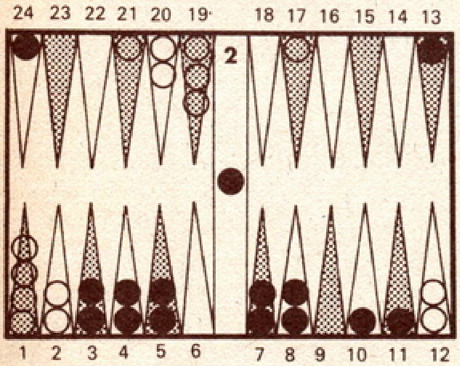
Il seguito dell'affascinante partita con Paul Magriel

di Alberto Da Pra

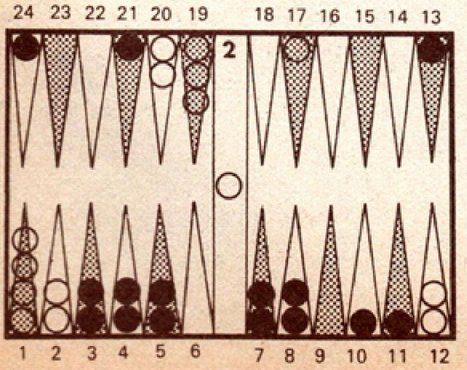
Paul colpisce per guadagnare un po' di tempo per occupare il punto 6; se riesce a prendere anche questo punto chiave David è finito.
22/21!, 13/11
15. o 4.1



David, sperando in un miracolo, si difende colpendo.
BAR/24, 8/4!
16. • 3.1

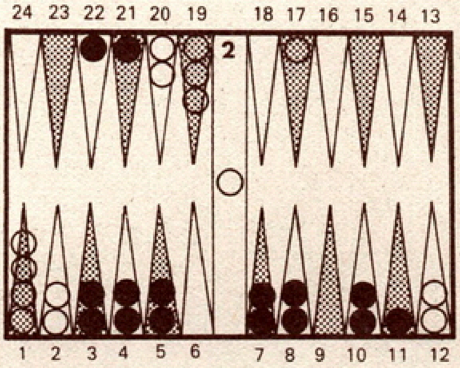


BAR/21!
16. o 5.4



Non rientra

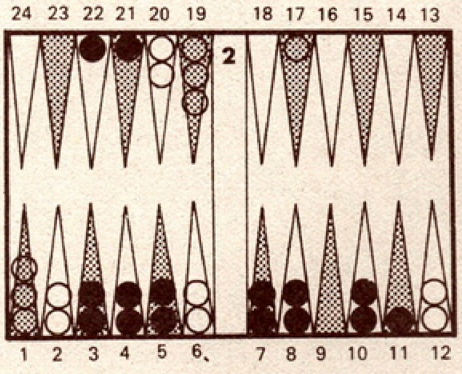
17. • 3.2
24/22, 13/10
17. o 6.5



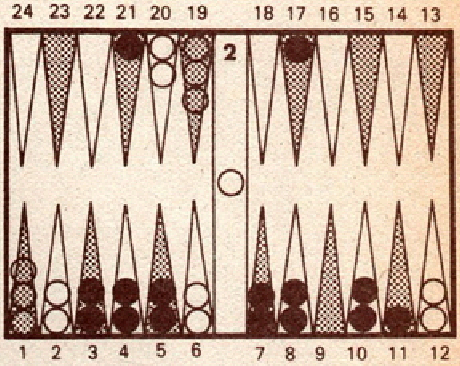
TOMBOLA!!! David fa il dado miracolo e muove:

BAR/19, 24/19

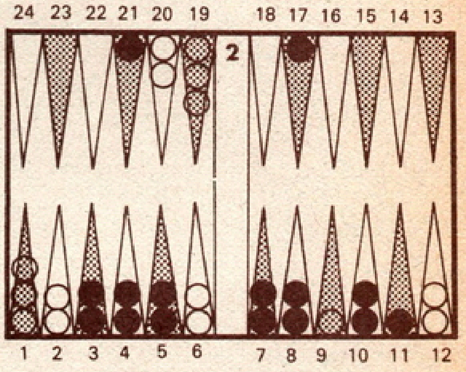
Con tre punti occupati indietro è ora DAVID che controlla il gioco; deve essere abile nel mantenere il suo tempo.
Per Magriel sarà assai difficile avanzare senza lasciare diversi doppi "shots". Un solo tiro ha cambiato completamente la situazione a vantaggio di DAVID.
18. • 4.1



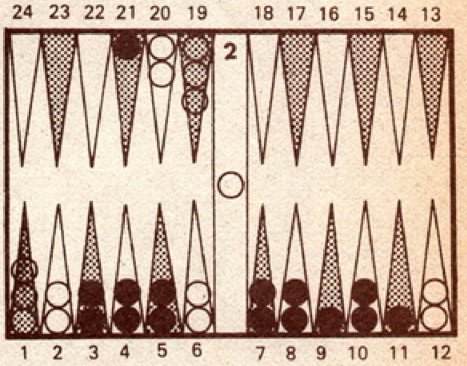
22/17!
Questo non è il momento di non picchiare. MAGRIEL capisce che il tempo di DAVID è ottimo e che meno costruttori lascia all'avversario meglio è per lui.
18. o 6.3



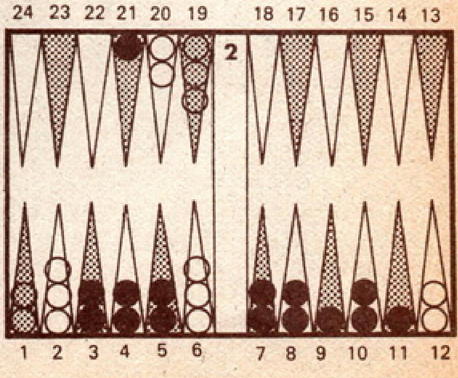
BAR/19, 19/16
19. • 6.2



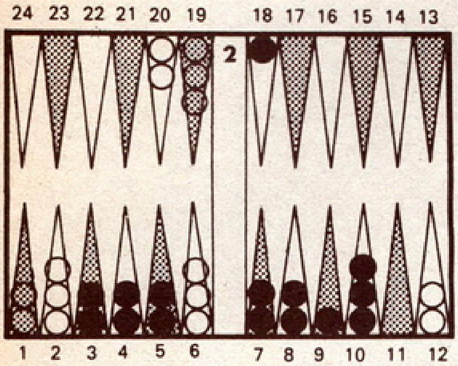
17/9!
19. o 5.2



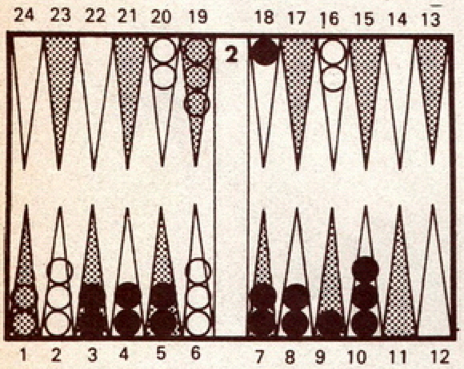
BAR/23, 24/19
Colpire con il 5 dal 19 al 14 sarebbe stato folle. DAVID non ha neppure preso in considerazione l'abbandono della sua posizione sul punto 6 dell'avversario.
20. • 3.1



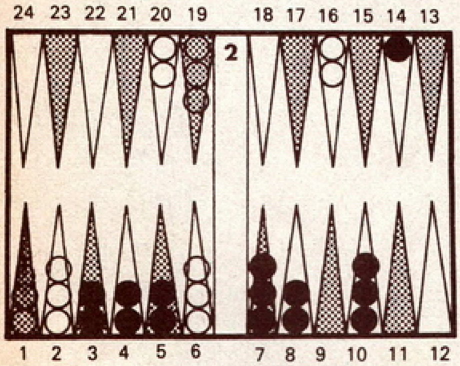
21/18, 11/10
20. o 2.2



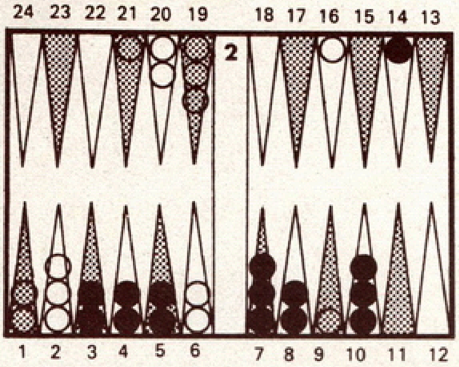
13/9 (2)
La situazione ora è cambiata. Se DAVID colpisce rallenta MAGRIEL e conseguentemente i tempi di DAVID possono risultare troppo avanzati. Concordo con questa mossa. MAGRIEL, naturalmente, ha capito la situazione e non colpirà i "blot" di DAVID a meno che non ne sia costretto dalle circostanze. Un inopportuno doppio 4 o qualsiasi tiro senza 5 o 6 può inoltre rovinare i tempi di DAVID.
21. • 4.2



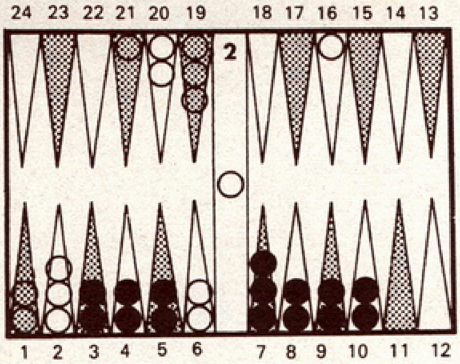
18/14, 9/7
21. o 5.3



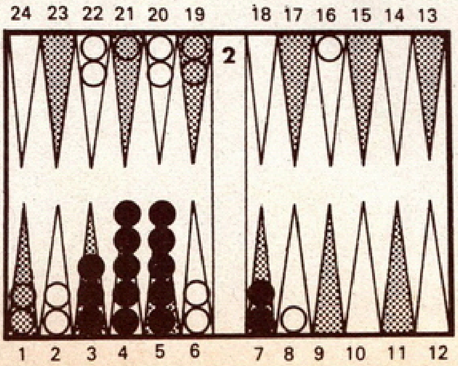
9/4, 19/16
DAVID, logicamente, non colpisce.
22. • 5.1



14/9!, 10/9
Il comportamento di MAGRIEL può non sembrare logico. Colpendo ha fermato i tempi di DAVID. Ma bisogna tenere conto che ora la situazione è cambiata e che i tempi di DAVID sono ottimi.
22. o 6.3



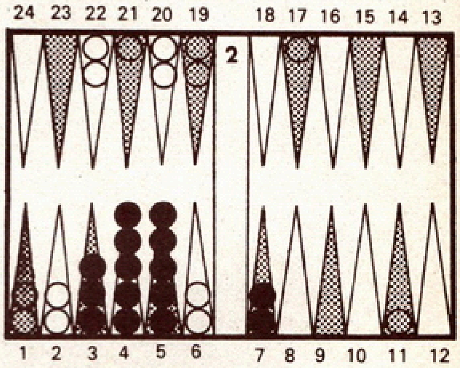
BAR/19, 6/3
23. • 5.5
10/5(2), 9/4(2)
23. o 5.1
19/14, 4/3
Normalmente è buona regola costruire il proprio "board" in stretto ordine decrescente.
In questo caso tuttavia è molto importante chiudere subito il punto 3 prima del punto 4 perchè MAGRIEL può lasciare ad ogni tiro uno "shot" da non mancare di colpire in sicurezza.
24. • 3.1
8/7, 8/5
24. o 5.3
9/4, 14/11
25. • 6.3
7/4, —
25. o 6.2
23/17, 11/9
26. • 6.4
7/3, —
26. o 3.1



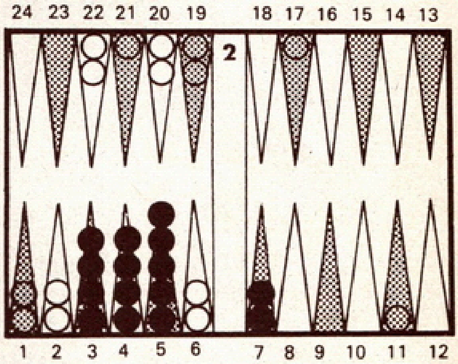
9/8, 17/14
DAVID si prepara a colpire un eventuale "blot" che MAGRIEL potrebbe essere costretto a lasciare sul suo punto 7. Il fare l'1 con 9/8 consente poi di chiudere il punto 4 con un 4 che non potrebbe essere utilizzato per colpire lo sperato "blot" sul 7 ove occorre un 1 o un 5 o un 6. Si tratta di una mossa molto raffinata degna di un campione ma non facile però da capire.

È importante rilevare lo stallo che una posizione di backgame con occupati i punti 1 e 2 produce. Per numerose volte MAGRIEL ha potuto giocare solo una parte dei suoi tiri. La sua posizione di stallo continua anche quando comincia la levata.

Questa è la ragione per la quale il 1-2 backgame si vede raramente; è quasi impossibile tenere i tempi. Immaginiamo che cosa sarebbe successo se DAVID non fosse riuscito a fare il punto 6 di MAGRIEL ed i suoi uomini fossero rimasti imprigionati indietro sul punto 1 e 2. DAVID sarebbe stato costretto a distruggere il suo "board" e avrebbe probabilmente perso i 4 punti come voleva MAGRIEL.
27. • 6.1



4/3, —
27. o 2.2



Provate a muovere questo 2.2:
è una mossa molto semplice.
Il seguito e la fine delle partite
al prossimo numero.

Computer

Maquillage per nonna tombola

di Gaetano Anderloni

SINCERAMENTE NON AVEVO PENSATO ALLA COMPUTERIZZAZIONE DEL GIOCO DELLA TOMBOLA IL CUI RICORDO.FAGIOLI COMPRESI.AVEVO PERDUTO CHISSA'DOVE.

FORSE PROPRIO PER LA DIFFICOLTA'DI PROCURARSI I NECESSARI LEGUMI, UN AMICO MI HA SOLLECITATO A SCRIVERE UN PROGRAMMA DI SIMULAZIONE DELLA ESTRAZIONE,DAL TRADIZIONALE SACCHETTO DI PANNO VERDE,DEI NOVANTA NUMERI. L'AMICO,NATURALMENTE,MI HA RACCOMANDATO LA ASSOLUTA CASUALITA' DEL PROCEDIMENTO, AGGIUNGENDO CHE AVREBBE GRADITO POTER CONTROLLARE, DURANTE IL PROCEDERE DEL GIOCO,I NUMERI ESTRATTI.

IO,A MIA VOLTA,MI RIPROMISI DI SCRIVERE UN PROGRAMMA SEMPLICE E CHE POTESSE GIRARE SU TUTTI I MICROCOMPUTER.

NE E'USCITO IL LISTATO CHE PUBBLICHIAMO. INTORNO AD ESSO PUO'ESSERE COSTRUITO,A SECONDA DEL COMPUTER DISPONIBILE, UN PROGRAMMA PIU'SOFISTICATO ANCHE DAL PUNTO DI VISTA GRAFICO. DIPENDE SOLO DAI GUSTI E DALLA CAPACITA' DEL PROGRAMMATORE.

PER GLI AMANTI DELLA TRADIZIONE E DELLA CABALA,ACCANTO AL NUMERO ESTRATTO POTREBBE ESSERE FATTO APPARIRE UN COMMENTO DEL TIPO:...<90>...LA PAURA !..E SIMILI FACEZIE.

DAL PUNTO DI VISTA TECNICO,IL PROGRAMMA RICHIEDE POCHI COMMENTI POICHE'SI BASA SULLA GESTIONE DI UNA MATRICE COSTRUITA MEDIANTE L'ISTRUZIONE <READ>,CON I PRIMI 90 NUMERI SCRITTI NEI <DATA> ALLE RIGHE 500-545.
CON L'ISTRUZIONE DELLA LINEA 50 SI PESCA UN NUMERO NELLA MATRICE E LO SI SOSTITUISCE CON UNO 0.

IL COMPUTER,OGNI VOLTA CHE E'CHIAMATO AD EFFETTUARE UNA ESTRAZIONE,ESAMINA LA MATRICE ALLA RICERCA DEI NUMERI DISPONIBILI E CIO'AVVIENE FINO AL LORO ESAURIMENTO.
LA MATRICE VIENE VISUALIZZATA SULLO SCHERMO DEL MONITOR DOPO OGNI ESTRAZIONE.

DETTO QUESTO,MI AUGURO CHE QUALCHE LETTORE STUDI MODIFICHE OD AMPLIAMENTI DEL PROGRAMMA E LI INVII ALLA REDAZIONE DI <PERGIOCO> DANDO COSI'UNA MANO ALLA CREAZIONE DI UNA SUPER TOMBOLA COMPUTERIZZATA PER LE PROSSIME FESTIVITA'NATALIZIE.

```
5 CLS
7 GOSUB 600
10 CLEAR 500:DIM N(10,9)
15 FORR=9 TO 0STEP-1
20 FOR C=0 TO8
25 READ N(R,C)
35 NEXT C,R
50 R=INT(RND(0)*10):C=INT(RND(0)*10)
52 IFN(R,C)=0THEN 50
55 PRINT@11,STRING$(5,191);N(R,C);STRING$(5,191)
56 PRINT:PRINT
57 K$=" "
60 N(R,C)=0
65 FOR R=9TO 0STEP-1
70 FOR C=0 TO 8
71 IFN(R,C)<=9THENPRINTK$;N(R,C);:GOTO 80
75 PRINT N(R,C);
80 NEXTC:PRINT:NEXTR
81 K=K+1:IF K=90 THEN 90
82 PRINT:PRINT"PREMI N/L PER UN NUOVO NUMERO";:INPUT A$
83 IFA$=""THEN 85
85 GOTO 50
90 PRINT:PRINT"PREMI N/L PER UN'ALTRA ESTRAZIONE";:INPUTA$
95 IF A$=""THEN 5
500 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
510 DATA 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27
520 DATA 28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39
525 DATA 40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51
530 DATA 52,53,54,55,56,57,58,59,60,61,62,63
535 DATA 64,65,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75
540 DATA 76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87
545 DATA 88,89,90
600 PRINT@266,"ESTRAZIONE DEI PRIMI 90 NUMERI"
605 PRINT@330,"   IN SUCCESSIONE CASUALE"
607 PRINT@034,"ANDERSOFT.                        MILANO 1981"
610 FORX=1 TO 1500:NEXT X:CLS
620 RETURN
```

Brain Trainer

Dica 33

Ecco la classifica di agosto e due problemi da risolvere

Leonardo Felician, Trieste	33
Cynthia Beccari, Borgo Val di Taro	33
Lorenzo Felician, Trieste	33
Claudio Chinelli, Mantova	33
Enrico Atanasio, Roma	33
William Pavesi, Corsico	33
Riccardo Salvarezza, Genova	33
Giovanni Brutti, Verona	33
Maurizio Bossi, Milano	33
Aldo Torti, Biella	33
Giuseppe De Benedectis, Valenzano	33
Mauro Casartelli, Como	33
Riccardo Caldari, Roma	33

Record da battere 41 mosse

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	V	B	A	B	G
4	V	B	B	B	G
3	V	R	R	R	G
2	V	A	R	A	G
1	V	A	R	A	G

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	A	A	A	A	A
4	V	V	V	V	V
3	R	R	R	R	R
2	G	G	G	G	G
1	B	B	B	B	B

Filippo Davalli, Milano 33
Giovanna Barigione, Sestri Ponente 33
Eugenio Testaverde, Palermo 33
Tiziano Barbieri, Parma 33
Carlo Milella, Bari 33
Michele Merli, La Spezia 33
Massimiliano D'Emilio, Roma 33
Paolo Arcudi, Pordenone 33
Annunziata Marzi, Roma 33
Guido Ferrari, Bari 33
Claudio Del Bo, Udine 33
Daniela Nicolosi, Casalecchio di Reno 33
Maria Favaretto, Mestre 33
Teo Mora, Genova 33
Michele Comerci, Firenze 33
Maria Letizia Recchia, Roma 34
Guido Zennaro, Mestre 34
Luigi Cannoniere, Napoli 34
Giancarlo Contini, Genova 34
Marco Mei, Altedo 35
Angelo Galli, Milano 36
Marco Palumbo, Saronno 39
Claudio Casolaro, Napoli N.V.

Record da battere
46 mosse

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	A	A	A	A	A
4	V	V	V	V	V
3	R	R	R	R	R
2	G	G	G	G	G
1	B	B	B	B	B

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	A	R	G	B	V
4	V	A	R	G	B
3	V	A	R	G	B
2	A	R	G	B	V
1	A	R	G	B	V

Boardgame/1

Attila: un buon replay per conoscere gli Unni

Le caratteristiche di un nuovo board "antico" e i suggerimenti per giocarlo al meglio

Mancava, fino ad ora, un gioco che si occupasse di un episodio storico che, seppure circoscritto nel tempo e privo di reali conseguenze sugli avvenimenti successivi, ha lasciato forti tracce nella fantasia popolare ed ha trovato il suo posto nei libri di testo: la calata degli Unni in Europa, sotto il comando di Attila. Ora quel vuoto è stato riempito da una recente realizzazione IT, che ricostruisce le fasi dell'invasione permettendo di sviluppare anche tutte le alternative a disposizione del capo barbaro e dei suoi alleati.
Con "Attila" è possibile rendersi conto, ad esempio, che l'invasione non sarebbe potuta avvenire senza la collaborazione di altre popolazioni, come gli Eruli, i Longobardi e gli Ostrogoti, che indebolirono le forze dell'Impero d'Occidente mentre Attila preparava le sue truppe raccogliendole dalle pianure dell'Europa Orientale; e ancora, il gioco mostra la fitta trama di rapporti diplomatici intessuta da Papa Leone I allo scopo di assicurare all'Occidente l'appoggio di altre popolazioni barbariche semicivilizzate, come i Visigoti, i Franchi e i Burgundi. Non manca, infine, il ruolo dell'Impero d'Oriente, che costituiva se non altro una fonte di preoccupazione per le retrovie degli Unni.
Anche se qualche regola di carattere diplomatico-religioso (la possibilità che Attila possa essere acclamato Papa, ad esempio) può suscitare perplessità, il gioco scorre con facilità e consente di "vivere" tutte le fasi dell'invasione. Da questo punto di vista, oltre a costituire un'occasione di divertimento, il gioco si raccomanda come notevolissimo sussidio didattico. Dal punto di vista grafico, si tratta certamente di una delle migliori realizzazioni IT. La mappa ha un fondo "marmorizzato" che richiama alla mente i pavimenti dei palazzi imperiali, e i confini degli Stati tendono ad adeguarsi più alle conoscenze geografiche del tempo che ad una fredda riproduzione topografica.
Consigli per i giocatori: il giocatore "unno" dovrebbe evitare di concentrare troppe forze nell'attacco all'Impero d'Oriente nelle prime mosse. Le truppe nemiche, in questo settore, sono troppo forti per sperare di piegarle, ed un attacco in forze potrebbe significare un pericoloso drenaggio di energie. Meglio distaccare un limitato contingente di Unni, più i Gepidi, per garantirsi da eventuali attacchi, salvo attaccare dopo aver distrutto l'Impero d'Occidente. Su questo fronte, usare i barbari alleati come "carne da cannone" per indebolire il nemico. Evitare di spingere troppo avanti singoli contingenti, che potessero essere facilmente accerchiati. Il giocatore "romano" deve utilizzare le forze dell'Impero d'Oriente per creare seri grattacapi agli Unni. Un attacco alle loro retrovie può ritardare i tempi dell'invasione. Le truppe dell'Impero d'Occidente sono ridotte: meglio che si trincerino a guardia delle città, salvo assalire i reparti nemici isolati. È essenziale che la pedina Leone I effettui il suo giro diplomatico per assicurarsi l'appoggio di Franchi, Visigoti e Burgundi: una volta disponibili, queste truppe vanno lanciate subito nella mischia.
Per entrambe i giocatori: il gioco prevede l'uso di tattiche diverse da parte dell'attaccante e del difensore in ogni singolo scontro. Esaminate con attenzione i risultati possibili e cercate di scegliere la tattica che procura meno perdite a voi e mette maggiormente in difficoltà l'avversario.



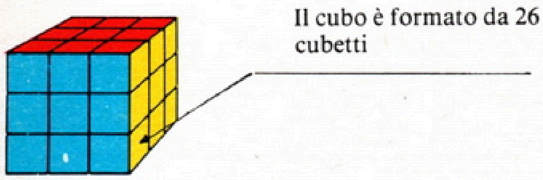
Pergioco - Mondadori Giochi
La soluzione del Cubo Rubik

IIª EDIZIONE

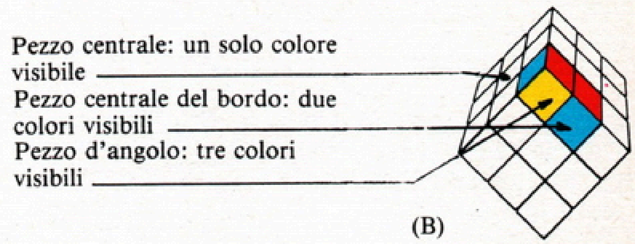
La soluzione del Cubo di Rubik richiede concentrazione e piena osservanza, in ogni loro parte, di istruzioni assai precise. Per leggere tutte le istruzioni e risolvere agevolmente i problemi posti dal gioco, occorre circa un'ora. Ma se ripeterete gli esercizi un certo numero di volte inizierete a capire *come* e *perchè* funziona ogni gruppo di mosse. Vi consigliamo di memorizzare queste "azioni", in modo da imparare a risolvere il cubo senza ricorrere alle istruzioni. A questo punto comincerete a divertirvi davvero, nel tentativo di ricomporlo sempre più rapidamente. Con un po' di allenamento potrete scendere al di sotto della soglia dei due minuti.
Per prima cosa ricordiamo tutte le componenti del Cubo, e cerchiamo di padroneggiare alcune mosse base.

1. IL CUBO

Le componenti fondamentali
Il Cubo di Rubik ha più di tre miliardi di possibili combinazioni di colori. Ha sei lati, sei colori e 26 cubetti più piccoli (fig. A). Ci sono 8 pezzi ad angolo con 3 colori, 12 pezzi al centro dei bordi con 2 colori, e 6 pezzi al centro delle 6 facce con un colore ciascuno (fig. B). Nella soluzione definitiva, ogni cubetto ha *solo una* posizione corretta.



(A)

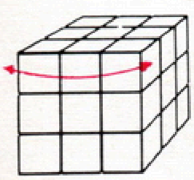


(B)

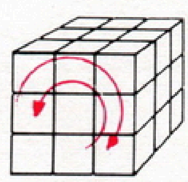
2. PROSPETTIVE

Per prima cosa occorre essere sicuri di guardare il Cubo nello stesso modo. Dobbiamo perciò metterci d'accordo sul modo di denominare ogni lato (fig. 2)

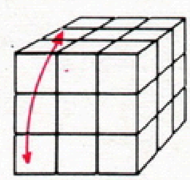
Figura 2



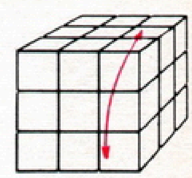
Alto: può ruotare solo a sinistra e a destra.



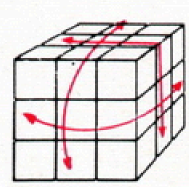
Faccia anteriore: può ruotare solo in senso orario o antiorario.



Sinistra: può ruotare solo verso l'alto o verso il basso.



Destra: può ruotare solo verso l'alto o verso il basso,



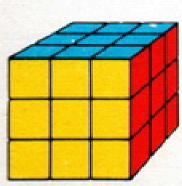
Centro: può ruotare verso l'alto e il basso, a sinistra e a destra, in senso orario e antiorario (un facile modo per eseguire lo spostamento è, ad esempio, muovere il Centro e la Destra insieme verso l'alto e poi muovere solo il lato destro verso il basso riportandolo alla posizione originale).

Le rotazioni si considerano di 90° (un giro) o 180° (due giri).

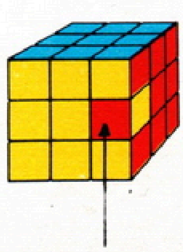
3. L'ALLINEAMENTO DEI COLORI

È questo un concetto importante da capire, ed è illustrato dalle figg. 3A e 3B. Un Cubo terminato (3A) ha tutti i pezzi dello stesso colore sulla medesima faccia. Ora immaginate di estrarre un cubetto e poi rimetterlo a posto con i colori invertiti. Il pezzo sarebbe in posizione corretta, ma i colori non sarebbero allineati (3B)

Figura 3



(A): Cubo terminato: tutti i pezzi sono allineati anche per il colore.

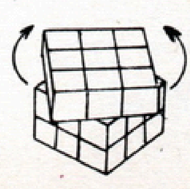


(B): Questo pezzo è in posizione corretta, ma non è allineato per il colore.

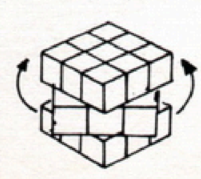
4. COME SI PROCEDE

A. Il Cubo può essere manipolato ruotando le facce in senso verticale ed orizzontale, e bastano un paio di semplici rotazioni per produrre una disposizione completamente casuale del colore (fig. 4).

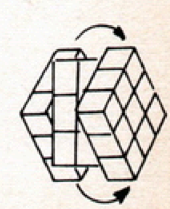
Figura 4



a. Rotazione orizzontale dell'Alto



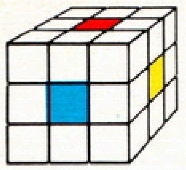
b. Rotazione orizzontale del Centro



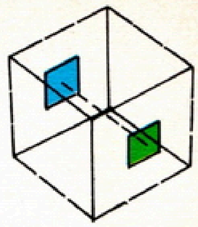
c. Rotazione verticale del Centro

B. a. Il quadrato centrale di ogni faccia determina il colore di quella faccia (fig. 5A).
b. Comunque siano mischiati i colori, se ponete il pollice e l'indice sui pezzi centrali di due facce opposte, saprete quali sono i colori opposti l'uno all'altro sul Cubo. Esempio: se il centro su di un lato è blu, il centro sul lato opposto deve essere verde (fig. 5B).
Nota: l'abbinamento presentato nell'esempio può variare da un Cubo all'altro per una diversa confezione nei colori, ma resta valido il principio.

Figura 5



(A)



(B)

5. L'OBIETTIVO

Obiettivo è quello di riportare le sei facce allo stato originale. L'impresa è interessante e si può giungere a differenti livelli di abilità. Eccoli:

A. Risolvere, in ogni modo, una faccia: bravini.

B. Risolvere una faccia correttamente: esperti.

C. Risolvere due facce adiacenti: maestri.

D. Risolvere correttamente gli otto angoli: gran maestri.
E. Risolvere tutte e sei le facce: congratulazioni! Siete dei cubisti!

LA SOLUZIONE

Arriveremo alla soluzione dividendola in cinque fasi. Eccole:

PARTE I: Risolvere correttamente l'Alto.
PARTE II: Mettere a posto i quattro angoli della base.
PARTE III: Allineare i colori dei quattro angoli della base.
PARTE IV: Risolvere due facce del Cubo.
PARTE V: Posizionare ed allineare i colori di tutti i pezzi intermedi rimanenti e ancora fuori posto.

PARTE I - RISOLVERE CORRETTAMENTE L'ALTO

È bene cominciare imparando a risolvere una sola Faccia. L'operazione è facile da eseguire ma difficile da spiegare perchè i pezzi mancanti sono dispersi casualmente su tutte le facce.

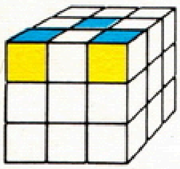
RISOLVERE IL LATO BLU

Nota: risolviamo per primo il blu, in modo da avere un colore comune di riferimento. Naturalmente potremmo scegliere qualsiasi altro colore.

Questa Prima Parte si divide in tre sezioni: la Sezione A descrive due mosse che vi aiuteranno a posizionare e ad allineare il colore dei quattro angoli blu. La Sezione B vi fornisce cinque mosse-base necessarie per portare i quattro pezzi blu centrali nell'esatta posizione e allineati nel colore. Queste cinque manovre non possono essere casuali e dovreste imparare a utilizzarle a seconda delle vostre necessità. La Sezione C definisce invece la posizione di partenza.

SEZIONE A - Posizionamento e allineamento di colore dei 4 angoli blu.
Muovete i quattro cubetti blu d'angolo e il pezzo blu centrale in modo che solo essi appaiano in Alto. Cercate di farli salire in ordine corretto, come mostra la fig. 6.
Se non potete fare salire i quattro angoli in un corretto allineamento di colore, fateli ugualmente salire come vi riesce. Vi mostreremo come posizionarli in modo che si collochino in posizione e in allineamento esatti.
Se fate salire gli angoli blu in maniera casuale, accadrà una di queste tre cose:
A) Nessuno degli angoli andrà in posizione.
B) Due angoli andranno in giusta posizione e allineamento.

Figura 6

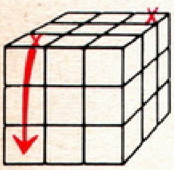


Due angoli blu in posizione corretta. Notare la corrispondenza dei due gialli d'angolo.

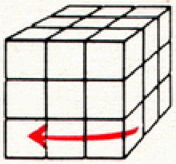
B) Tutti e quattro, per fortunata coincidenza, andranno a posto. In questo caso andate alla Sezione B.

Caso A. Se nessuno degli angoli è andato nella giusta posizione, tenete gli angoli blu di riferimento in Alto ed eseguite le mosse 1-9 come è mostrato qui sotto:

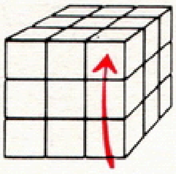
Nota: stringete con attenzione le parti del cubo non interessate dal movimento, in modo da conservare l'orientamento di partenza (il blu in alto). Gli angoli contrassegnati dalla "X" (sbagliati) sono quelli che dovranno cambiar posizione.



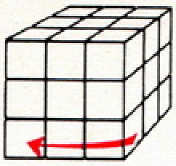
Mossa 1:
Il lato sinistro scende



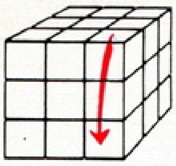
Mossa 2:
La base ruota verso sinistra



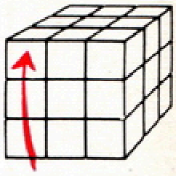
Mossa 3:
Il lato destro sale



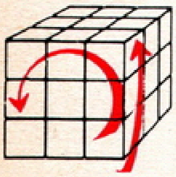
Mossa 4:
La base ruota verso sinistra



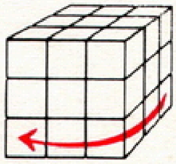
Mossa 5:
Il lato destro scende



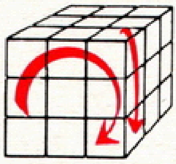
Mossa 6:
Il lato sinistro sale



Mossa 7:
La Faccia anteriore gira in senso antiorario



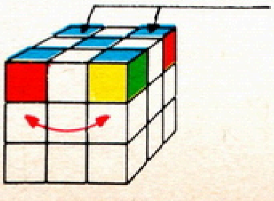
Mossa 8:
La base ruota verso sinistra di due giri



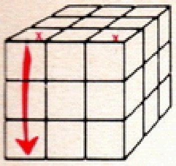
Mossa 9:
La Faccia anteriore ruota in senso orario

Caso B. Se due degli angoli blu sono posizionati e allineati per colore, i restanti angoli blu si trovano in posizione errata e devono scambiarsi. Tenendo in Alto i due angoli blu di riferimento ruotare l'intero Cubo finchè i due angoli in posizione sbagliata vi staranno di fronte (fig. 7). Ora eseguite le 10 mosse riportate qui sotto:

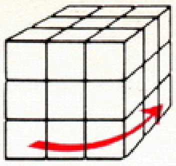
Figura 7



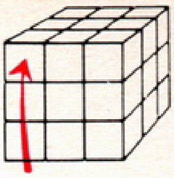
I due angoli blu in posizione corretta devono trovarsi qui in fondo.



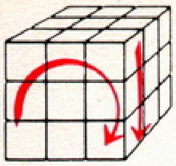
Mossa 1:
Il lato sinistro
scende



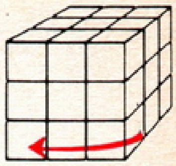
Mossa 2:
La base ruota
verso destra
di due giri



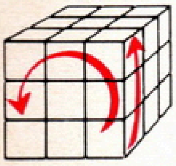
Mossa 3:
Il lato sinistro
sale



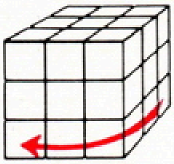
Mossa 4:
La Faccia anteriore
ruota
in senso orario



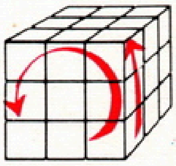
Mossa 5:
La base ruota
verso sinistra



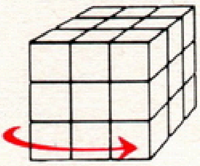
Mossa 6:
La Faccia anteriore
ruota
in senso antiorario



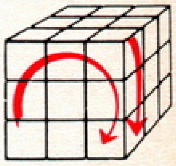
Mossa 7:
La base ruota
verso sinistra
di due giri



Mossa 8:
La Faccia anteriore
ruota
in senso antiorario



Mossa 9:
La Base ruota
verso destra



Mossa 10:
La Faccia anteriore
ruota
in senso orario

A questo punto dovreste avere i quattro angoli blu allineati e posizionati come nella fig. 8.
Ora dovete collocare e allineare i colori delle quattro parti mediane della faccia in Alto.
Nota: Le quattro paia di faccette agli angoli delle file ai bordi devono corrispondere.

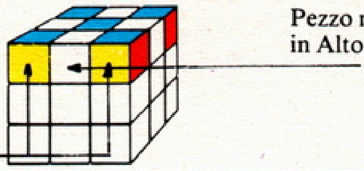


Figura 8

SEZIONE B - Risolvere i quattro pezzi blu mediani.
I pezzi da collocare al centro della fila in alto potranno trovarsi in uno di questi tre posti: già in Alto (in posizione esatta, o no); nella fila centrale o nella fila di Base.
a. Per trasferire in Alto un pezzo mediano collocato nella fila centrale (fig. 9) leggi la nota che segue. Poi esegui le Mosse 1-4.

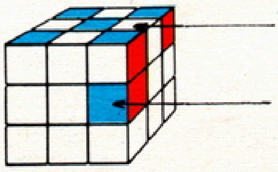
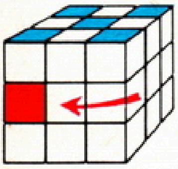
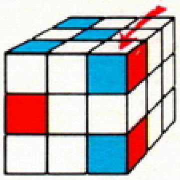


Figura 9

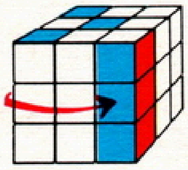
Nota: prima di eseguire le Mosse 1-4, prendete il colore blu di riferimento in Alto e ruotate tutto il Cubo finchè un pezzo mediano fuori posto compaia in posizione 2 in Alto. Poi muovete la fila di mezzo orizzontalmente finchè il pezzo di cui si ha bisogno va in posizione 1. Questa è la corretta posizione di partenza per procedere. Ora vediamo le mosse 1-4. Attenzione: nel caso in cui la faccetta da spostare sia all'altro capo della fila mediana, le mosse seguenti devono essere applicate sostituendo destra con sinistra e sinistra con destra, sia per le rotazioni che per l'indicazione delle facce. Restano invariate le indicazioni "alto e basso" (N.d.T.)



Mossa 1: Il centro ruota a sinistra

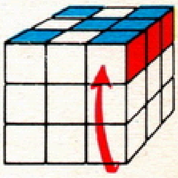


Mossa 2: Il lato destro ruota verso il basso



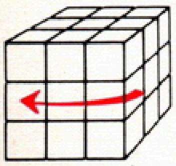
Mossa 3: Il centro ruota verso destra

STOP! Leggere la nota qui sotto

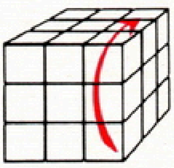


Mossa 4: Il lato destro risale (i tre pezzi tornano in Alto).

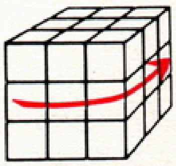
Nota: Effettuate la quarta mossa solo se il pezzo mancante nel centro della fila in Alto cade in perfetto allineamento di colore, come è mostrato (sopra) dal diagramma della Mossa 3. Se il pezzo non è nel giusto allineamento di colore, procedete con i passaggi 4A-4D qui sotto.



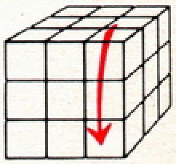
Mossa 4A: Il centro ruota a sinistra



Mossa 4B: Il lato destro ruota verso l'alto di due giri



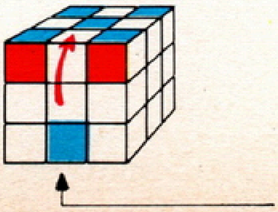
Mossa 4C: Il centro ruota a destra di due giri

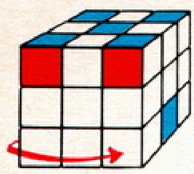


Mossa 4D: Il lato destro scende

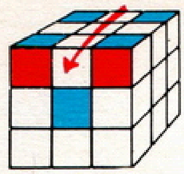
b. Per portare in Alto un pezzo mediano che si trova alla base, muovete prima il pezzo di cui avete bisogno come nella posizione di partenza della fig. 10. Eseguite poi le Mosse 1-4.

Figura 10

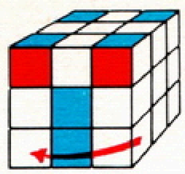




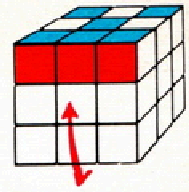
Mossa 1: La base ruota verso destra



Mossa 2: La parte centrale ruota in basso



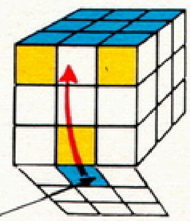
Mossa 3: La base ruota a sinistra



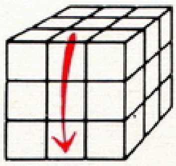
Mossa 4: La parte centrale ritorna in Alto

c. Ci può essere un pezzo fuori posto, tra quelli mediani della faccia in Alto, che si trovi con il colore di riferimento blu posto sul fondo del Cubo (fig. 11). Ruotate solo la base del Cubo finchè questo pezzo si trova direttamente sotto la fila in Alto nella quale deve andare a sistemarsi. Osservate la fig. 11 ed eseguite le Mosse 1-3.

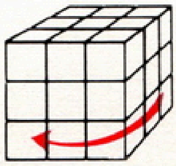
Figura 11



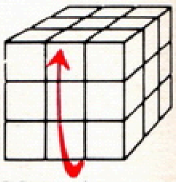
Ecco il blu nascosto sul fondo



Mossa 1:
La parte centrale ruota verso il basso



Mossa 2:
La base ruota a sinistra due volte

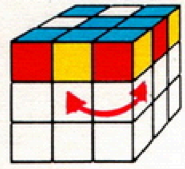


Mossa 3:
La parte centrale ruota in Alto

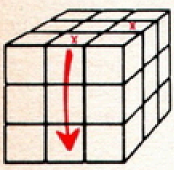
d. In alcuni casi si trovano dei pezzi mediani della faccia in Alto che sono collocati già in Alto, ma debbono essere scambiati per consentire un corretto allineamento di colore (fig. 12).

Per scambiare questi due pezzi guardate la fig. 12 ed eseguite le Mosse 1-6. Nota: I pezzi contrassegnati con "X" sono quelli da scambiare. Tenete il blu in Alto.

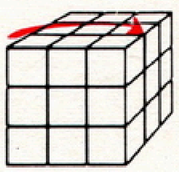
Figura 12



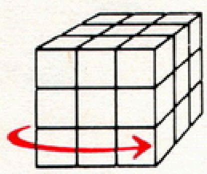
Il pezzo blu-giallo deve essere scambiato con il pezzo blu-rosso per allineare correttamente i colori



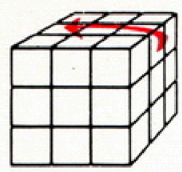
Mossa 1:
La parte centrale scende



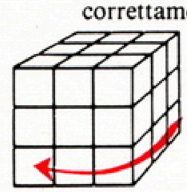
Mossa 2:
La parte centrale (trasversale) ruota in senso orario



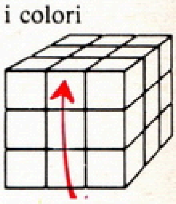
Mossa 3:
La base ruota verso destra



Mossa 4:
La parte centrale (trasversale) ruota in senso antiorario



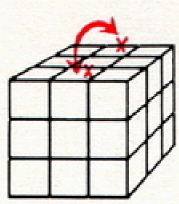
Mossa 5:
La base ruota verso sinistra di due giri



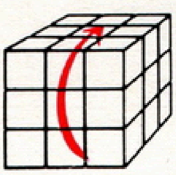
Mossa 6:
La parte centrale sale

e. Per scambiare due pezzi della stessa parte centrale (fig. 13), tenete il blu in Alto ed eseguite le Mosse 1-3.

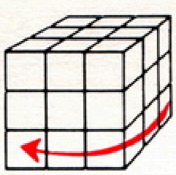
Figura 13



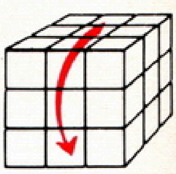
Ecco i pezzi ("X") da scambiare



Mossa 1:
La parte centrale sale di due giri



Mossa 2:
La base ruota verso sinistra di due giri



Mossa 3:
La parte centrale scende di due giri

Se fate pratica nel risolvere completamente una faccia, sarete presto in grado di collocare correttamente tutti i nove pezzi di ciascuna delle sei facce in meno di un minuto. Più vi allenerete, meno dipenderete dai diagrammi e dalle regole.

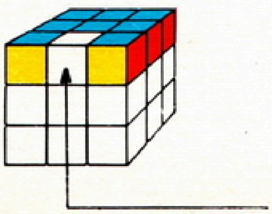
SEZIONE C - La posizione di partenza.
Per iniziare a risolvere l'intero gioco, risolvete per prima la Faccia blu, ma lasciate irrisolto uno dei pezzi mediani di una fila. Questa è la posizione di partenza (fig. 4). Il pezzo mancante servirà da guida nella Parte IV.

Nota: Al di fuori del colore blu di riferimento, non ci richiameremo a colori specifici. Essi non hanno alcuna importanza e dipendono dal confezionamento del gioco.

Risolta una Faccia del Cubo, ne avete in realtà già risolto un terzo. In particolare avete quattro cubetti d'angolo in corretta posizione e con un allineamento dei colori esatto.

Figura 14

Colore di riferimento (blu) in Alto



Pezzo "guida" mancante (di qualsiasi colore)

PARTE II -
PORRE IN MODO ESATTO GLI ANGOLI DELLA BASE

A. Ribaltate l'intero cubo in modo che la faccia blu già completata (in 8 cubetti su 9) si collochi sul retro e *non* sia a voi visibile (fig. 15).
Messo il cubo in posizione, controllate se qualcuno degli angoli A, B, C o D si trova già in posizione corretta. Dovreste *sempre* trovare due o quattro angoli in posizione corretta. Se ne trovate solo uno sarà come non averne trovati. Ruotate allora la faccia anteriore del cubo e controllate ancora.
Attenzione: un angolo è in posizione corretta solo se tutte e tre le sue faccette colorate hanno gli stessi colori delle faccette centrali dei lati su cui l'angolo si innesta (fig. 16A).

Figura 15

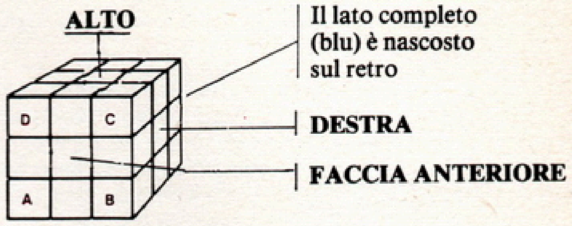
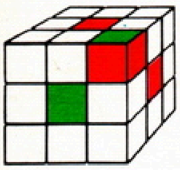
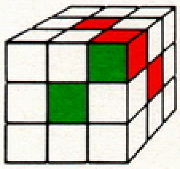


Figura 16A



Un esempio di angolo in posizione corretta ma non allineato nei colori. Notare i colori dell'angolo e quelli delle faccette centrali.

Figura 16B

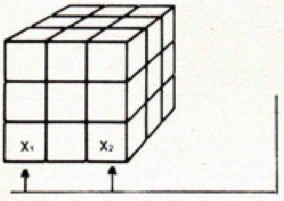


Un esempio di angolo in posizione corretta e anche allineato nei colori. Il verde tocca il verde, il rosso tocca il rosso, l'arancio tocca l'arancio.

Se trovate tutti e quattro gli angoli già in posizione corretta, passate alla PARTE III. Se avete due angoli in posizione corretta, essi potranno essere o contigui (A e B, B e C, ecc.) o opposti (B e D, A e C).
Ricordate: dovete *sempre* trovare *almeno due* angoli in posizione corretta.

B. Se i due angoli in posizione corretta sono contigui (A e B; D e C), dovete scambiare tra loro i due angoli rimanenti. Ruotate l'intero cubo finchè i due angoli che *non* sono in posizione corretta appaiono nelle posizioni contrassegnate dalla "x" (fig. 17). Tenete sempre il lato blu sul retro ed eseguite le mosse 1-8.

Figura 17

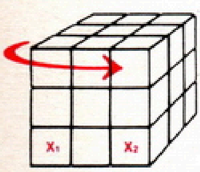


Il lato completo in blu resta sul retro.

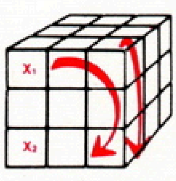
Ecco i due angoli che non sono in posizione corretta e vanno scambiati.

C. Se i due angoli in posizione corretta sono opposti diagonalmente tra loro dovrete ripetere due volte le mosse 1-8. Eseguite le mosse 1-8, poi ruotate la faccia anteriore del cubo una volta in senso orario o antiorario e controllate nuovamente gli angoli. Ora dovreste trovare due angoli fianco a fianco in posizione corretta. Per scambiare i due angoli anteriori fuori posto che rimangono, ruotare l'intero cubo finchè i due angoli in posizione sbagliata non appaiono nelle posizioni contrassegnate dalla "x"(fig.17).Ora eseguite nuovamente le mosse 1-8.

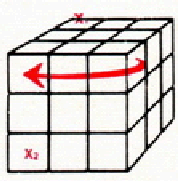
Tenete saldamente le parti che non ruotano, in modo che l'orientamento non cambi di mossa in mossa. Dopo l'ottava mossa, verificate che i cubetti d'angolo prescelti abbiano cambiato posizione e che il lato blu completato all'inizio sia intatto.



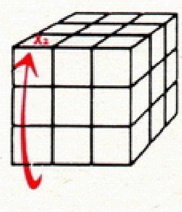
Mossa 1:
L'alto ruota verso destra.



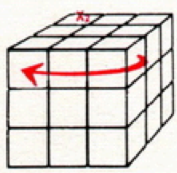
Mossa 2:
La faccia anteriore gira
in senso orario.



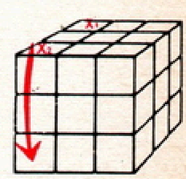
Mossa 3:
L'alto ruota verso sinistra.



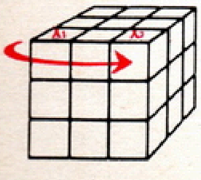
Mossa 4:
Il lato sinistro ruota verso l'alto.



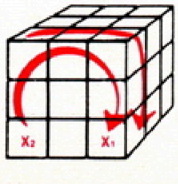
Mossa 5:
L'alto ruota verso sinistra.



Mossa 6:
Il lato sinistro ruota verso il basso.



Mossa 7:
L'alto ruota verso destra.



Mossa 8:
La faccia anteriore ruota in senso orario di due giri.

Ora controllate tutti e quattro gli angoli per avere la conferma che siano a posto.

Non proseguite verso la parte III se non avete questi quattro angoli in posizione corretta. Nessuno, uno o due di questi angoli possono essere anche allineati nel colore. La parte III vi spiegherà come procedere.

PARTE III -
ALLINEARE I COLORI DEI 4 ANGOLI DELLA BASE

A. Scopo di queste 8 mosse è ottenere l'allineamento di colore di tutti gli angoli che non abbiano ancora realizzata questa condizione.

In primo luogo, ricordate di tenere il lato blu rivolto sul retro. Questo procedimento in 8 mosse fa ruotare 3 dei 4 angoli anteriori sul loro asse (fig. 18). Esso mantiene gli angoli A, B e C in posizione ma ruota i 3 colori in ogni angolo. Il procedimento interessa soltanto i 3 cubetti d'angolo A, B e C. Comunque, prima di procedere, dovete stabilire il corretto orientamento iniziale.

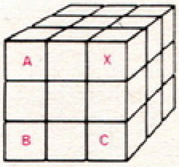
ORIENTAMENTO INIZIALE

a. Se dopo aver completato la parte II, scoprite di avere un solo cubetto d'angolo allineato nel colore, fate ruotare l'intero cubo in modo che quell'angolo appaia nella posizione contrassegnata dalla "x". Eseguite le mosse 1-8.
b. Se avete *due* angoli allineati, fate ruotare l'intero cubo in modo che appaiano nelle posizioni A e B oppure A e C. Eseguite le mosse 1-8.
c. Se *nessuno* degli angoli è allineato, non importa. Eseguite le mosse 1-8.

Il procedimento deve essere ripetuto più volte (di solito da 2 a 4 volte) finchè tutti e 8 gli angoli sono allineati nel colore con riferimento ai loro cubi centrali.

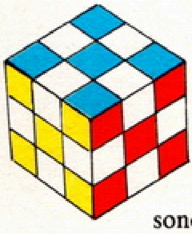
Controllate l'allineamento di colore degli angoli ogni volta che eseguite le mosse 1-8, poi fate riferimento ai procedente paragrafi a, b o c prima di ripetere il procedimento. Saprete che tutti e 8 gli angoli sono allineati quando ogni faccia del cubo mostrerà almeno 5 quadrati dello stesso colore disposti a "x" (fig. 19).

Figura 18



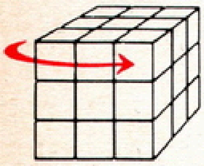
Tenere sul retro la faccia blu.

Figura 19

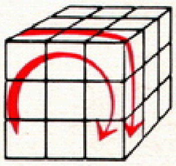


Tutti e 8 gli angoli sono allineati

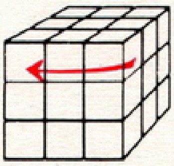
Ricordate: un errore in questa fase vi riporta alla PARTE I.



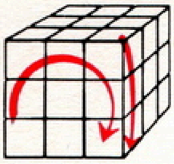
Mossa 1:
L'alto ruota verso destra.



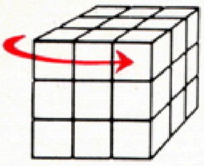
Mossa 2:
La faccia anteriore ruota in senso orario due volte.



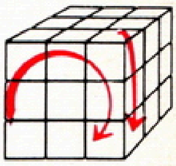
Mossa 3:
L'alto ruota a sinistra.



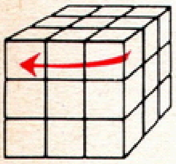
Mossa 4:
La faccia anteriore ruota in senso orario.



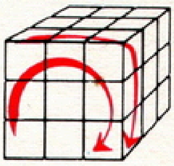
Mossa 5:
L'alto ruota verso destra.



Mossa 6:
La faccia anteriore ruota in senso orario.



Mossa 7:
L'alto ruota verso sinistra.



Mossa 8:
La faccia anteriore ruota in senso orario due volte.

Dopo avere eseguito le mosse 1-8, controllate quanti sono gli angoli allineati. Non preoccupatevi se avevate due angoli allineati e ne avete perso uno o entrambi.

Ora ripetete le mosse 1-8 finchè tutti e 8 gli angoli diventano allineati come nella figura 19.

Non passate alla PARTE IV se non avete risolto un lato, otto angoli e sei centri (in posizione corretta e allineati nel colore).

PARTE IV -
RISOLVERE DUE FACCE DEL CUBO

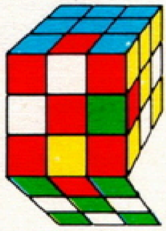
Scopo di questa parte è risolvere due facce opposte del cubo. Quando avete risolto la prima faccia (blu), vi avevamo dato istruzioni di lasciare un pezzo al centro della fila irrisolto. Questo pezzo mancante ora fungerà da *pezzo guida* (fig. 20A).

A. Scegliere un pezzo come obiettivo.
Ruotate solo la base del cubo finchè un pezzo fuori posto al centro della fila in basso appare direttamente sotto il pezzo guida come nella figura 20B. Questo è il pezzo-obiettivo da risolvere. Notate i due colori comuni dei due angoli anteriori in basso. Nell'esempio in figura 20B i due colori comuni d'angolo sono l'arancione e il verde. Ciò significa che il pezzo adatto da porre al centro della fila in basso in questa fase *deve essere* verde e arancione. In questo caso, il pezzo adatto si trova nella fila centrale.
A questo punto, scegliete un pezzo centrale da risolvere nella base posizionandolo *sotto il pezzo guida.* Questo pezzo lo definiremo "pezzo-obiettivo".

Ora controllate i due colori comuni degli angoli in ciascun lato del pezzo-obiettivo. Soltanto il pezzo mancante adatto avrà questi due colori. Trovatelo! Ma ricordate di tenere in alto il colore blu di riferimento e il pezzo guida di fronte a voi.

Figura 20B

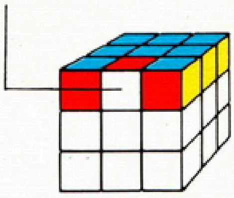
Notare che il pezzo guida (arancione e bianco) è direttamente sopra un pezzo fuori posizione al centro della fila in basso (giallo e rosso).



Base

Figura 20A

Pezzo guida. Blu in alto



Pezzo centrale in giusta posizione per questo esempio nella fila di mezzo.

2 colori comuni degli angoli anteriori in basso (arancione e verde).

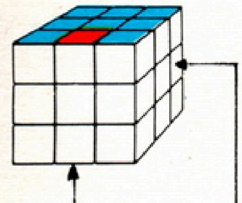
B. Individuare e mettere da parte il pezzo mancante adatto.

Il pezzo mancante adatto si troverà sempre in uno di questi tre posti: nella fila centrale, come in figura 20B; nella fila in basso, fuori posto, o (x) in alto, nella posizione del pezzo guida.

Trovato il pezzo mancante che fa al caso vostro dovrete metterlo da parte, in modo da risolvere il pezzo-obiettivo. Il giusto pezzo mancante dovrà essere messo nella fila centrale, nella posizione di "magazzinaggio" contrassegnata dalla "x" nella figura 21. Come riporre questo pezzo dipende da dove lo si è individuato.

Figura 21

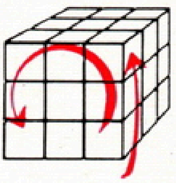
Pezzo guida
nella faccia anteriore.



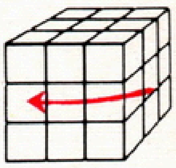
Pezzo-obiettivo che
deve essere risolto.

Posizione di "magazzinaggio"
contrassegnata dalla "x".

a. Se trovate il giusto pezzo mancante nella fila centrale, fatelo ruotare finchè non termina nella posizione di "magazzinaggio" (x). Poi eseguite le mosse 1-3 o le mosse 1-3D indicate qui sotto.

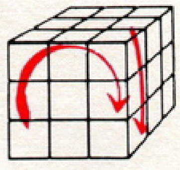


Mossa 1:
La faccia anteriore
ruota
in senso antiorario.



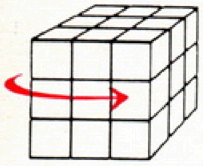
Mossa 2:
Il lato centrale
ruota
verso sinistra

STOP!
VEDERE LA NOTA

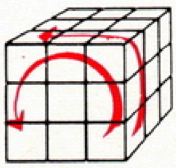


Mossa 3:
La faccia anteriore
ruota
in senso orario.

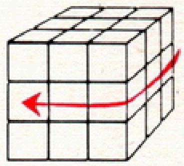
Nota: non procedete alla mossa 3 se il pezzo mancante non cade nel giusto allineamento di colore dopo la mossa 2. Se dopo la mossa 2 il pezzo mancante va in posizione ma *non* è allineato, eseguire le mosse 3A-3D.



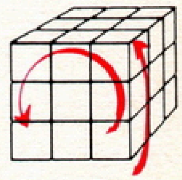
Mossa 3A:
La fila centrale
ruota
verso destra.



Mossa 3B:
La faccia anteriore
ruota in senso antiorario
due volte.



Mossa 3C:
La fila centrale
ruota verso sinistra
due volte.

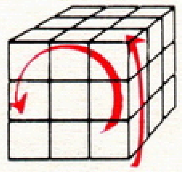


Mossa 3D:
La faccia anteriore
ruota
in senso antiorario.

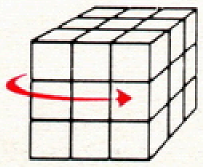
b. Se trovate il giusto pezzo mancante in basso, ruotate solo la fila in basso finchè il giusto pezzo mancante appare sotto il pezzo guida. (Ciò porterà il vostro pezzo-obiettivo temporaneamente fuori posizione). Poi eseguite le mosse 1-3 qui sotto.

Nota: dopo la mossa 3 il giusto pezzo mancante dovrà essere nella posizione "x", come mostra la mossa 3.

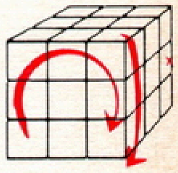
Ora ruotate la fila di base finchè il pezzo — obiettivo non appare nuovamente sotto il pezzo guida.
Ritornate alla sezione B.a. ed eseguite le mosse 1-3 o 1-3D.



Mossa 1:
La faccia anteriore
ruota
in senso antiorario.

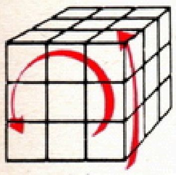


Mossa 2:
Il centro
ruota
verso destra.

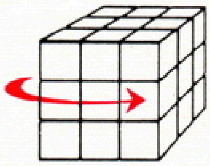


Mossa 3:
La faccia anteriore
ruota
in senso orario.

c. Se il pezzo mancante adatto è sotto il pezzo guida, eseguite le mosse 1-3 indicate qui sotto:

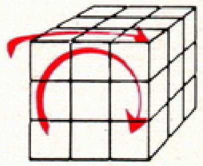


Mossa 1:
La faccia anteriore
ruota
in senso antiorario.



Mossa 2:
La fila centrale
ruota
verso destra.

STOP!
VEDERE LA NOTA



Mossa 3:
La faccia anteriore
ruota
in senso orario.

Nota: non procedete alla mossa 3 se il pezzo mancante non va in un corretto allineamento di colore dopo la mossa 2. Se dopo la mossa 2 il pezzo mancante appare in posizione ma *non* allineato, tornate indietro alla sezione B.a. ed eseguite le mosse 3A-3D.

Risolvete tutti i pezzi mancanti al centro delle file in basso finchè non riuscite ad allineare tutti i lati della base del cubo. A questo punto, avrete il fondo risolto e la cima (blu) risolta tranne che per il pezzo guida (fig. 23).

Trovate il pezzo che vi serve. Questo pezzo può essere trovato solo in uno di questi 2 posti: nella fila centrale o già inposizione in alto ma non allineato nel colore.

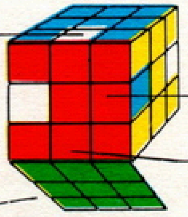
(A) Se trovate il pezzo mancante nella fila centrale, muovetelo nella posizione 2 come nella figura 22. Esegui ora le mosse 1-7.

(B) Se il vostro ultimo pezzo al centro della fila in alto (pezzo guida) è già in posizione ma non allineato, eseguite le mosse 1-7, poi ruotate la fila centrale a destra di 90° e ripetete le mosse 1-7.

Figura 22

Alto (riferimento blu)

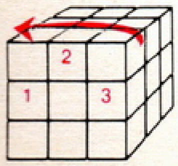
(1) Pezzo guida



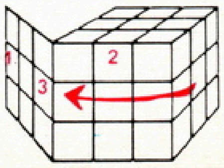
(2) Pezzo da porre al centro della fila in alto

Faccia in basso completamente risolta.

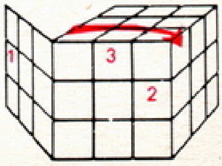
(3) Pezzo al centro della base allineato nel colore.



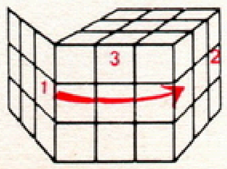
Mossa 1:
La faccia anteriore
ruota
in senso antiorario.



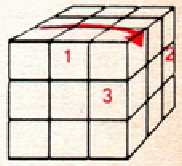
Mossa 2:
Il centro
ruota verso sinistra.



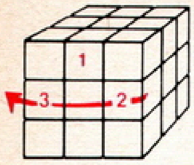
Mossa 3:
La faccia anteriore
ruota
in senso orario.



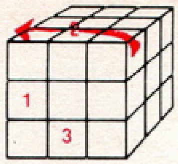
Mossa 4:
Il centro
ruota
verso destra.



Mossa 5:
La faccia anteriore
ruota
in senso orario.



Mossa 6:
Il centro
ruota verso sinistra.

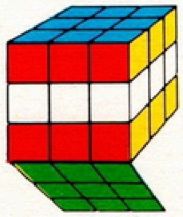


Mossa 7:
La faccia anteriore
ruota
in senso antiorario.

Nota: se dopo la mossa 7 il pezzo guida va in posizione *ma non è allineato* RUOTARE LA FILA CENTRALE A DESTRA DI 90° E RIPETERE LE MOSSE 1-7.

Ora dovreste avere sia la faccia in alto che quella in basso del cubo completamente risolte (fig. 23) con il blu in alto.

Figura 23



Sia la faccia in alto che quella in basso del cubo sono completamente risolte.

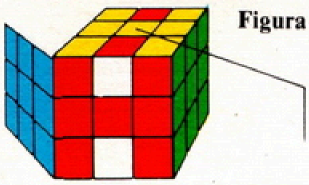
PARTE V
POSIZIONARE ED ALLINEARE I COLORI DI TUTTI I PEZZI INTERMEDI RIMANENTI E ANCORA FUORI POSTO

Nuovo orientamento

Ruotare il cubo in modo che le due facce risolte appaiano a destra e a sinistra (fig. 24).

Tenere questo nuovo orientamento, e ruotare solo la fascia mediana finchè tutti e 4 i restanti quadri centrali vanno in un giusto allineamento di colore come nella figura 24. Nota: il blu è nel lato sinistro.

Figura 24



Il centro giallo è allineato.

A questo punto si verificherà una delle seguenti cinque situazioni:

Caso 1 - Quattro pezzi al centro delle fila, fuori posto e non allineati. Usare il procedimento A due volte.

Caso 2 - Tre pezzi al centro delle file, fuori posto e non allineati. Usare il procedimento A.

Caso 3 - Quattro pezzi al centro delle file, in posizione ma non allineati. Usare due volte il procedimento B.

Caso 4 - Tre pezzi al centro delle file, fuori posto e uno nella giusta posizione ma non allineato. Usare il procedimento A e poi il procedimento B.

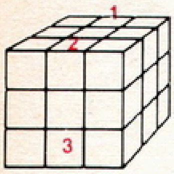
Caso 5 - Due pezzi al centro delle file d'angolo in posizione ma non allineati. Usare il procedimento B.

A. PROCEDIMENTO A

Lo scopo del procedimento A è di collocare tutti i rimanenti pezzi irrisolti delle file d'angolo nella corretta posizione.

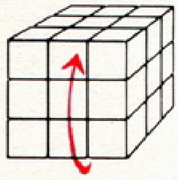
Il procedimento in quattro mosse delineato qui sotto muoverà tre cubetti centrali delle file d'angolo, portandoli a cambiar di posizione tra loro senza disturbare altri cubetti. La figura 25 mostra i tre cubetti laterali che cambieranno posizione. Il cambiamento di posizione avviene come segue: il cubetto con il numero 1 si sposterà nella posizione del cubetto con il numero 2; il cubetto con il numero 2 si sposterà nella posizione occupata dal cubetto numero 3; e il cubetto numero 3 andrà nella posizione occupata dal cubetto numero 1.

Figura 25

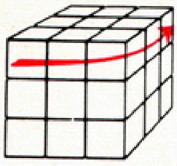


1 si sposta nel 2
2 si sposta nel 3
3 si sposta nell'1

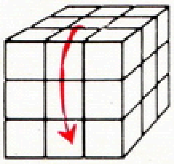
Posizione di partenza.



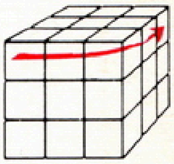
Mossa 1:
Il lato centrale
ruota verso l'alto.



Mossa 2:
L'alto ruota
verso destra
due volte



Mossa 3:
Il lato centrale
ruota verso il basso.

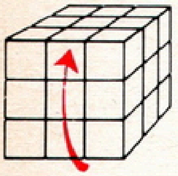


Mossa 4:
L'alto ruota
verso destra
due volte.

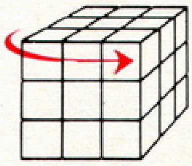
Ripetete le mosse 1-4 del procedimento A finchè il rompicapo è risolto OPPURE sono rimasti un paio di pezzi centrali delle file d'angolo che sono in posizione ma non allineati. Per risolvere quest'ultimo punto proseguite eseguendo le mosse 1-12 del procedimento (B).

B. PROCEDIMENTO B

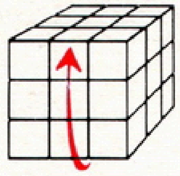
Questo procedimento in 12 mosse è conosciuto come "la manovra" di Rubik. I due pezzi al centro delle file d'angolo i cui colori andranno messi a posto dovranno essere opposti tra loro nella faccia in alto del cubo.



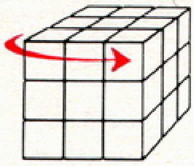
Mossa 1:
Il centro
ruota
verso l'alto.



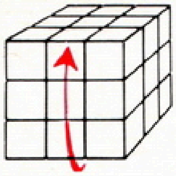
Mossa 2:
L'alto ruota
verso destra.



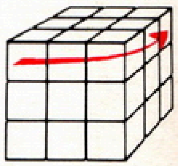
Mossa 3:
Il centro
ruota
verso l'alto.



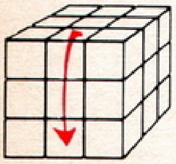
Mossa 4:
L'alto ruota
verso destra.



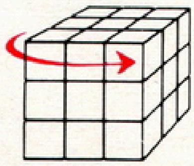
Mossa 5:
Il centro
ruota
verso l'alto.



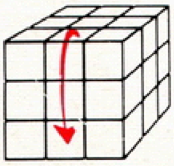
Mossa 6:
L'alto ruota
verso destra
due volte.



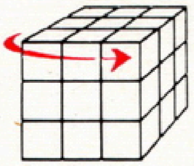
Mossa 7:
Il centro
ruota
verso il basso.



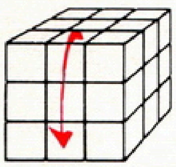
Mossa 8:
L'alto ruota
verso destra.



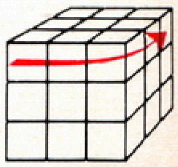
Mossa 9:
Il centro
ruota
verso il basso.



Mossa 10:
L'alto ruota
verso destra.



Mossa 11:
Il centro
ruota
verso il basso.



Mossa 12:
L'alto ruota
verso destra
due volte.

Ripetete il procedimento di Rubik in 12 mosse se avete un altro paio di pezzi in posizione ma non allineati.

Ora avete risolto il cubo. Congratulazioni, siete dei "cubisti"! Rimescolatelo e iniziate da capo.

Boardgame/2

La guerra dopodomani: ecco le previsioni

Da un convegno specializzato le analisi sul futuro prossimo

di Sergio Masini

In un recente convegno svoltosi a Firenze sul tema "I giochi di simulazione — La guerra e il computer" si è avuto modo di osservare come la maggior parte delle simulazioni che prevedono ipotesi di scontro fra i due blocchi nel corso dei prossimi dieci — quindici anni si svolgono su terreni esterni allo spazio metropolitano delle due superpotenze. Secondo alcuni degli intervenuti, questa caratteristica rifletteva perfettamente la dottrina dei rispettivi Stati maggiori, intenzionati a tener lontano dalla madrepatria qualunque conflitto, anche di portata mondiale, condotto con mezzi che non vadano oltre l'arma nucleare tattica, nella convinzione che l'avversario non farà ricorso all'arma nucleare strategica per evitare gli effetti di una ritorsione. Si fa strada, insomma — e i giochi in commercio ne sarebbero una conferma — l'idea che la prossima guerra sarà combattuta su alcuni fronti ben delimitati, per una durata di tempo abbastanza ridotta, allo scopo di ottenere risultati che permettono di negoziare la pace da posizioni vantaggiose.

Nel corso del convegno si è lamentato che nel nostro Paese manchi una ricerca avanzata sul tema della sicurezza, conducibile anche attraverso il metodo della simulazione. L'Italia sarebbe prigioniera dello schema "attacco sul fronte centrale" che prevede il maggiore sforzo offensivo del Patto di Varsavia portato nelle pianure e nei boschi della Germania, con una limitata offensiva attraverso la soglia del Friuli; mentre la crescente presenza sovietica nel Mediterraneo dovrebbe indurci a considerare seriamente l'ipotesi di un attacco da Sud. E, soprattutto, non va taciuto il pericolo di trasformarci con relativa facilità in un banco di prova di armi nucleari tattiche dell'uno e dell'altro schieramento. Mentre il dibattito si accendeva sul modo migliore di tener fede ai nostri impegni internazionali senza dare per scontato il nostro sacrificio, si è anche notato come fra il pubblico italiano, e nello specifico fra i giocatori di simulazioni, si nutra tutto sommato scarso interesse per un'analisi meno che superficiale di questi problemi. Negli Stati Uniti le simulazioni sulle guerre del futuro prossimo coprono una parte sostanziosa delle vendite di *wargames*; è vero che il periodo d'oro sembra finito, ma c'è ancora un pubblico accanito e interessato, che continua a richiedere varianti e perfezionamenti di schemi già sperimentati. La SPI, all'avanguardia in questo settore, ha prodotto più giochi sul tema NATO/Patto di Varsavia di quanti non ne abbia prodotti sul tema delle guerre napoleoniche. Senza dubbio la specializzazione della SPI è dovuta al costante rapporto della ditta americana col Pentagono (tuttavia è da ritenere che negli ultimi tempi questo rapporto si sia un po' rarefatto). Ad un certo punto, la SPI è arrivata a produrre un gioco, *Firefight*, che viene correntemente usato nelle scuole di guerra americana per addestrare i comandanti di compagnia.

Di tutto questo, però, in Italia arrivano solo echi molto filtrati. Al momento, *Mech War '77* (sempre SPI) è l'unico gioco americano tradotto in italiano che sia dedicato interamente all'argomento; ed è un gioco tattico, i cui scontri potrebbero avvenire dovunque.

L'unica vera eccezione è *East & West*, della IT. È un gioco che ha avuto un discreto successo, ed ha alle spalle un grosso lavoro di ricerca, anche se alcune soluzioni di gioco possono sembrare un po' troppo semplicistiche (e in parte lo sono). Benchè si dia come troppo semplicistiche (e in parte lo sono). Benchè si dia come sottotitolo "La terza guerra mondiale", *East & West* adotta in pieno il principio della guerra limitata, individuando tre aree di possibile attrito: il solito fronte centrale — che però nella mappa arriva fino a Bologna a sud e alla Danimarca a nord — insieme al fronte medio orientale e al confine russo-cinese.

Basato su alcuni presupposti indispensabili — un'organica alleanza Occidente — Cina, l'Iran non ancora scosso dalla rivoluzione e saldamente dalla parte della NATO, una sostanziale unità di intenti fra tutti gli alleati — *East e West* consente un uso limitatissimo dell'arma nucleare tattica e affida il peso della guerra futura alle armi convenzionali, benchè super-perfezionate.

Tuttavia, per lo meno dal punto di vista del convegno di Firenze, anche *East & West* non risponde alla necessità di porre in primo piano i problemi militari del nostro paese. Persino nelle mappe del gioco IT l'Italia è in secondo piano.

Questo è naturalmente corretto se si resta nell'ambito della dottrina comune per quanto riguarda la terza guerra mondiale (sempre sperando che non ci sia, e che basti giocarla sulle mappe). Però non sarebbe male che, in futuro, fossero realizzati altri giochi in grado di porre il pubblico, italiano, sia pure solo quello dei giocatori di wargames, in grado di afferrare meglio i problemi della nostra difesa, come avviene negli Stati Uniti.

Acquistare consapevolezza di un fatto di così vasta portata attraverso un gioco costituirebbe indubbiamente un approccio interessante e inusitato, almeno da noi; ferma restando poi l'esigenza che qualcuno si metta a giocare "sul serio" su questi argomenti, facendo uso di tecniche già ampiamente sperimentate dal Pentagono, dal governo americano, da Università e istituti di ricerca statunitensi.

Sarebbe anche possibile, procedendo sui due diversi terreni del gioco per il pubblico e del gioco per gli specialisti, inserire nelle regole e nei casi contemplati anche le forme di attacco ad un paese condotte al di fuori dei canoni della guerra convenzionale: i tentativi destabilizzanti, le speculazioni monetarie, la limitazione delle fonti energetiche possono essere armi di distribuzione delle quali bisogna tenere conto.

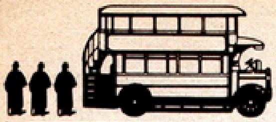
Aggiunte e specificazioni al Gioco Borodino (Pergioco ottobre)

Articolo
— La scritta "strategia russa" deve essere posta dopo il capoverso: "Formazione di una grande batteria di copertura, contro le ridotte a punta di freccia".

Tabella effetti del terreno
— L'artiglieria a cavallo utilizza i costi della cavalleria.
— I numeri da 1 a 10 (con i relativi esagoni) sono riportati sulla mappa per richiamare i diversi tipi di terreno.
— La didascalia contenuta nel combattimento alla riga 8 è la seguente: "Il difensore è raddoppiato; l'artiglieria in attacco è dimezzata; le ZOC non si estendono all'interno".

Regolamento:
— Al punto 8 si aggiunga che il V Corpo entra all'inizio del 3° turno dall'esagono indicato.
— Al punto 14 gli esagoni da aggiungere per i punti vittoria sono: 1314 O — 0914 I — 1513 Q — 1613 R — 0413 D.

Tabella di combattimento
— Per migliore comprensione si specifica che l'attaccante subisce i risultati della colonna verde; il difensore i risultati della colonna gialla.
— Le spiegazioni D/D1/D2/R/R1/R2/Rit vanno sostituite con quelle del regolamento, Punto 9E.



Consigli, sussurri ritagli e frattaglie

Una nuova rubrica dedicata alla posta, alle elaborazioni, alle proposte, ai colpi di genio di ognuno di voi

di Marco Donadoni

Da questo numero apriamo uno spazio speciale, dedicato a quella parte di corrispondenza specificamente riferita ad argomenti di boardgames e wargames. Potremo così approfittare di questo "rapporto diretto" per approfondire insieme, nel limite del possibile, tutti quegli argomenti che, per ragioni di spazio, non potrebbero essere sufficientemente sviluppati nella normale rubrica della posta. Ciò permetterà, tra l'altro, di elaborare errata corrige e di chiarire punti che dovessero risultare oscuri nei regolamenti pubblicati da PERGIOCO.
Infine, una parte della rubrica sarà dedicata a quelle proposte dei lettori che dovessero risultare più interessanti sia dal punto di vista creativo (proposte di nuovi meccanismi di gioco), sia dal punto di vista critico (elaborazione di meccanismi già esistenti).

Iniziamo col parlare di POLONIA 81 (Pergioco - febbraio). Un punto del regolamento che pare avere sollevato alcuni dubbi è l'attivazione delle unità ribelli, dopo un fallito tentativo di occupazione pacifica delle città.
Questi dubbi, espressi in particolare dagli amici Carmelo e Varriale, penso possano essere facilmente sciolti chiarendo i termini "mossa" e "turno", usati effettivamente in senso non sempre univoco anche in molti giochi presenti sul mercato.
Considerando il caso specifico di POLONIA 81, nel regolamento si trova (al punto 1.1) che "il gioco è diviso in 9 mosse, ciascuna delle quali a sua volta suddivisa in due turni (russo e polacco)."
Tenendo presente questa definizione, il senso della regola 6.2 (conseguenze di occupazione pacifica) va inteso *attivando*, cioè sostituendo, le unità polacche durante il turno russo in cui si verifica il fallimento della occupazione, ed attuando il movimento delle stesse nel turno immediatamente successivo, e cioè nel turno polacco che nella stessa mossa segue quello russo.
Altre osservazioni, sempre parlando di POLONIA 81, riguardano invece le premesse che stanno alla base della simulazione stessa. È quanto fa, ad esempio, l'amico G. Masia, il quale sostiene che:
a) gli atterraggi delle truppe avio russe dovrebbero essere più difficili, portando ad esempio il fallito raid americano a Tabas;
b) l'eliminazione della aviazione polacca dovrebbe prendere più tempo, sia in caso di soluzione amichevole ("convincendo i piloti, ad esempio") sia in caso di attacco contro le basi;
c) l'insurrezione in conseguenza al fallimento di occupazione russa dovrebbe riguardare la città più vicina a quella invasa, più una delle città maggiormente lontane dalla capitale, e ciò "secondo quella che più probabilmente sarebbe la realtà".
Prima di approfondire queste proposte, mi sembra giusto sottolineare che, nel momento stesso in cui si formulano delle regole che serviranno a simulare un fatto ancora ipotetico, la scelta dei meccanismi da impiegare diventa necessariamente soggettiva, ed in quanto tale sempre opinabile. Inoltre, se si vuole creare un gioco e non una pura e semplice "previsione calcolata", bisogna tener conto di un necessario bilanciamento tra i due partiti in campo, senza il quale la simulazione non sarebbe certamente più divertente (soprattutto per il partito destinato a perdere).
Rispondendo ora alle note sopra citate (tenendo presente comunque che non sono nè voglio essere un futur - politologo) le considerazioni che stanno alla base delle regole criticate sono le seguenti:
a) i russi risultano all'inizio del gioco ancora alleati dei polacchi, i quali, nell'ambito degli accordi del Patto di Varsavia, sono tenuti a mettere a disposizione qualsiasi aereoporto per esercitazioni congiunte tra le truppe russe e quelle nazionali.
Il paragone quindi con l'operazione USA in Iran non è decisamente pertinente, anche in considerazione delle notevoli differenze ambientali (che una tempesta di sabbia sopra Varsavia possa fare scontrare velivoli russi mi sembra un pò difficile).
b) È vero che l'aviazione polacca è una delle migliori tra quelle del Patto di Varsavia, ma di fronte a quelle "sorelle" congiunte, in caso di resistenza, potrebbe solo impegnarle per poche decine di minuti. Il che, tra l'altro presupporrebbe una implicita dichiarazione di guerra che non è prevista nelle premesse della simulazione.
Quanto alla seconda possibilità, quella amichevole, non penso proprio che si cercherebbe di "convincere i piloti": basterebbe inviare le forze di sicurezza interne a bloccare gli aereoporti (tempo probabilmente necessario: 1 ora circa).
c) Il collegamento tra insorti e "contagiati" non mi pare proprio necessario, nè dal punto di vista geografico, (tra due città distanti 60, 90 o 150 chilometri i problemi di collegamento sono identici) nè dal punto di vista politico (unità di stanza a Katovice non penso si sentano più libere di quelle alloggiate a Lodz, solo per il fatto di essere meno vicine a Varsavia).
Detto questo, occorre comunque concludere che una eventuale ed infausta trasposizione nella realtà della nostra ipotesi, potrebbe benissimo sviluppare un corso di eventi quale quello previsto da Masia; come ho già detto, le basi da cui si parte per un'ipotesi sono sempre soggettive. Sono certo che la speranza di tutti sta nella possibilità che la pace dia torto ad entrambi.

Allacciandomi all'argomento POLONIA, potrei consigliare a quanti, come Luca Ferrero, ci chiedono dove reperire notizie e dati sulla situazione convenzionale e nucleare tra i due blocchi, di consultare riviste specializzate. Proprio ultimamente, tanto per citarne due, le riviste di INTERCONAIR (Aviazione e Marina, Eserciti ed Armi) hanno pubblicato inserti speciali dedicati ai mezzi in dotazione agli eserciti di entrambe le parti. Questi mensili, reperibili facilmente in edicola o in biblioteca, hanno tra l'altro il pregio di essere in italiano.
Anche i volumi "Forze armate ed armamenti NATO" e "del Patto di Varsavia" di F. Wiener, pubblicati in italiano dall'Istituto per la divulgazione della storia militare, Roma, benchè un poco ormai superati, potrebbero essere molto utili a chi volesse approfondire l'argomento.

Ed ora, sfruttando quel magnifico potere dato a tutti coloro che si occupano di wargame, facciamo un salto indietro nella storia e andiamo ad occuparci di problemi più antichi.
Rodolfo Aquila, a proposito di Giovanni dalle Bande Nere, mi domanda che differenza ci sia tra fanteria italiana regolare ed irregolare.
Effettivamente, per un errore di stampa, entrambe risultano forti di un punto combattimento, mentre quelle regolari dovrebbero averne due. La stessa differenza insomma che si può riscontrare tra fanterie imperiali e Lanzi irregolari.
Per quanto riguarda casi di attacco contro esagoni di contenuto incognito (regola 2.2), si possono avere due conseguenze: o gli italiani si dichiarano presenti, nel qual caso subiscono immediatamente l'attacco delle unità nemiche adiacenti, oppure dichiarano di non essere in quell'esagono. Nel secondo caso, per tutto il resto del gioco, da quel punto non potrebbero più partire movimenti di truppe nascoste.
A proposito di queste unità nascoste, secondo la regola 4.7, esse non hanno zone di controllo. Il transito di imperiali, quindi, nelle adiacenze di un bosco non subisce riduzioni nel movimento. Non c'è inoltre nessuna regola che prevede la possibilità di dichiararsi, senza essere attaccati, da parte degli italiani, al fine di ostacolare il transito dei nemici. Il che è pertanto vietato.
Per finire un chiarimento sugli scenari 10.0 e 11.0.
Essi prevedono un calcolo in punti combattimento persi durante la partita per definire il vincitore dello scontro.
Non avendo i comandi, i carri ed i falconetti punti di questo tipo, la loro eliminazione non influisce direttamente sul punteggio finale, salva restando la loro incidenza indiretta, naturalmente, sulla possibilità di procurare punti effettivi durante il gioco.
Tenete presente, in ogni caso, che i termini "punti combattimento" e "fattori combattimento" servono per indicare la stessa cosa.
Passiamo adesso a quella parte della nostra rubrica dedicata alle "elaborazioni". Questa volta vi presento (in veste parzialmente ridotta per problemi di spazio) la lettera di Edoardo Galatola, di La Spezia, in cui sono presentate idee che, anche se faranno fremere i puristi, non potranno non stuzzicare la curiosità di chi volesse vedere i wargames anche "dall'altro punto di vista". "... Vorrei presentare alcune varianti di Zargo's Lords (IT), varianti

applicabili anche ad altri giochi di simulazione. L'idea base è molto semplice: aumentare le variabili tramite un calcolatore tascabile, possibilmente (anche se non necessariamente) programmabile.
Questa idea coinvolge in maniera fondamentale la filosofia del gioco, è cioè cosa uno vuole trovare nel gioco stesso, sia a livello ludico che competitivo.
Una persona fondamentalmente distratta (come me, ma anche come tanti altri) in un gioco di simulazione viene normalmente stracciata dai "pignoli", i quali, calcolando tutte le possibilità che regole, terreno e situazioni contingenti possono dare, si propongono, novelli superuomini, come esseri al di sopra della sorte e della fortuna. In contrapposizione a questa concezione del gioco come "dominio della sicurezza", ecco la mia proposta alternativa: aumentare le variabili, in modo da rendere il gioco non più completamente controllabile.
In pratica: utilizzando il già citato Zargo's Lords, che ben si presta in quanto già calato in un ambiente fantastico pur basandosi su presupposti bellici convenzionali, ho numerato gli esagoni da 1 a 2600 (una discreta fatica, in effetti) e con l'uso di una calcolatrice tascabile ho simulato, per esempio, una caduta di meteoriti.
La casella colpita (con perdita del contenuto, ovviamente) è indicata dalla calcolatrice col seguente sistema: Impostando un seme × di partenza (per seme si intende un qualsiasi numero compreso tra 0 e 1), lo si moltiplica per 9821, si aggiunge 0.211327, si azzera la parte intera e si considera il nuovo numero come seme per la volta seguente, memorizzandolo in modo da poterlo usare tutte le volte che si vuole. Volendo, come nel caso in esempio, ottenere la casella in cui cade il meteorite (numero casuale tra 1 e 2600) basterà moltiplicare il seme ottenuto per 2600, aggiungere 1 ed azzerare la parte decimale.
Se la calcolatrice non fosse programmabile, ed avesse una sola memoria, che sarebbe bene serbare per i semi, dover eseguire queste operazioni potrebbe diventare troppo laborioso.
Si può allora utilizzare un altro procedimento, meno efficace ma più semplice: partire con il solito seme compreso tra 0 e 1, aggiungere π (ce l'hanno quasi tutti i calcolatori tascabili) elevare alla quinta ed azzerare la parte intera per avere il nuovo seme.
Con questo sistema il numero di variabili ottenibili è limitato solo dalla fantasia del "programmatore di eventi e catastrofi"; si potrebbero infatti inserire terremoti parziali (che distruggono un solo continente) o totali (che pongono termine al gioco stesso), oppure eventi più modesti quali nevicate, tempeste, o qualsiasi altro evento meteorologico, magari anche calcolato secondo le statistiche reali di un certo paese.
La simulazione di un evento a probabilità 10^{-2} (equivalente ad un evento verificantesi una volta, mediamente, su 100 tentativi) si potrà ottenere moltiplicando × per 100, aggiungendo 1 ed azzerando la parte decimale. Avendo preparato in anticipo una chiave di lettura in base alla quale un certo numero tra 1 e 100 significa Tifone, la sua apparizione sulla calcolatrice ne segnalerebbe l'arrivo.
Sulla stessa chiave di lettura, naturalmente, altri numeri potrebbero significare altri eventi differenti."

E con questa proposta "catastrofica" (soprattutto per i giocatori pignoli) terminiamo il nostro incontro.
Ci risentiamo nei prossimi numeri, in attesa dei quali aspetto tutti i vostri ritagli, le vostre frattaglie ma soprattutto i vostri consigli.

Parole/1

Crittografie e sport: secondo tempo

di Francesco Comerci

Le seguenti crittografie danno come soluzione una frase di carattere calcistico; sono state pubblicate sulle seguenti Riviste:
Aenigma = AE; Il Labirinto = LA; La Sfinge = SF; La Sibilla = SI; L'Enimmistica Moderna = EM; Penombra = PE; Altre Riviste = RV.

ATTENTATO DI FEDAYN
"Colpo di testa" di Giordano
Dimpy - SI.1979
PAZZIA DEI PIGMEI
"Colpo di testa" di Morini
Isé d'Avenza - LA.1975
LA DIGA ROTTA
Corso in piena "forma"
Gigi d'Armenia - LA.1976
RANDELLATA
Una "discesa" di Mazzola
Psycho - LA.1973
PERDITA ALLA ROULETTE
"Rimessa in gioco" di Sala
Il Pisanaccio - LA.1979
I CALCOLI A DOMANI
Un "rinvio" di Conti
Tiberino - SI.1979
BIFRONTE
"Rovesciata" di Parola
Iperion - PE.1952
INGANNO EVITATO
"Respinta" di Malizia
Marisa - SI.1978
INDEBITAMENTO
Una "rete" di Chiodi
Il Pisanaccio - LA.1979
CAPRICCIO D'ANZIANI
"Colpo di testa" di Vecchi
Omega - SI.1980
IMMERSIONE DALLA COSTA
"Discesa in profondità" eseguita da Riva
Cielo d'Alcamo - AE.1971
CAVALLI DI FRISIA
"Rete" di Spinosi
Il Mandarino - PE.1974
TERMOMETRO SOTTO ZERO
"Rigore" segnato da Scala
Mig - LA.1975
DEFILÈ
Una "parata" di Sarti
Il Due Picche - SF.1958
CUSCINO DEI COMPAGNI
"Appoggio di testa" per Rossi
Rober - SI.1978
SCORRERIA CON BRENNO
"Uscita" di Galli
Rainaldo - LA.1980
SANTUARIO
"Angolo" battuto da Pellegrini
Il Pisanaccio - LA.1980
ROVO
"Attacco" di Spinosi



Isé d'Avenza - LA.1975
FOLLETTI IN LIBERTÀ
"Uscita" di Mattolini
Marisa - SI.1978
PASTA COL PESTO
"Carica" di Basilico
Marisa - SI.1978
RIVISTA MILITARE AFRICANA
Una "parata" di Negri
Rogero - PE.1970
RAPATURA
"Azione di alleggerimento" di Capello
Bernardo l'Eremita - PE.1979
SBARCO
"Atterramento" in area di Riva
Il Pisanaccio - RV.1973
CHIARETTO ANNACQUATO
"Allungo" di Rosato
Cuor di Leone - AE.1970
CELLA D'INESPERTO
Un "tiro" di Novellino
Odeon - EM.1979
CARTEGGIO TRASMESSO
Un "passaggio" di Fogli
Il Due Picche - SF.1961
LUCIDATURA DI PAVIMENTI
Splendido "passaggio" di Cera
Fra Bombetta - LA.1973
CANE ALLA POSTA
"Puntata" di Fedele
Fra Bombetta - EM. 1974
SANT'ELENA
"Punizione" di Corso
Isé d'Avenza - LA.1975
RICCIOLETTI TAGLIATI
"Sforbiciata" di Bocciolini
Marisa - AE.1976
BOLLETTE SCAPOCCHIATE
"Stacco di testa" di Chiodi
Fra Bombetta LA.1978
IL GRADUATO MONTA LA BAIONETTA
"Inserimento offensivo" di Caporali
Klarem - SI.1980
COSTRUISCI UN PONTE
"Fallo" su Piloni
Marisa - SI.1978
DEBUTTI
"Lanci" di Novellini
Il Pisanaccio - RV.1974
COCITO
"L'estrema sinistra" Riva
Muscletone - AE. 1970
BIDELLO LICEALE OCCUPATO NELL'IMPORT-EXPORT
L'impiego in partite internazionali di un portiere di classe superiore
Sileno - LA.1978
TORCICOLLO
Una "deviazione di testa" in angolo
Il Guado - AE.1976
SONO POETA VEDOVO
Rimando oltre la metà campo
Sofos - AE.1968
MINERVA NUDA AFFOGATA
Palla che si perde sul fondo senza effetto
Spirto Gentil - AE.1971
LIVIDI SUL SEDERINO
I "viola" di Chiappella (1967)
Muscletone - AE.1967
NOBILE
Il capitano dell'Italia atterrato in area di rigore
Il Faro - AE.1975

Riprende, dopo un mese di pausa, la gara di parole. Stavolta, però i solutori dovranno cimentarsi con sei prove. Come mai? *Cherchez les pangrammes*, è la risposta. Il problema 23, infatti, si è rivelato impraticabile — o meglio, fin troppo praticabile —, tanto da diventare un non-problema. Colpa dell'estate — si era in luglio —, colpa mia, chissà: di fatto però le regole, che hanno avuto il torto di favorire, ai fini di punteggio, le eccessive semplificazioni, unite all'indicazione di comporre quante più frasi possibile e mescolate infine con il sole estivo, hanno prodotto un cocktail mostruoso.
Parecchi lettori infatti hanno scelto di conquistare un punteggio con duecento frasi semplificate invece che con dieci difficili. Era nel loro diritto, intendiamoci: e poi, in guerra e in gara tutto — o quasi — è permesso; ma il gioco, a questo punto, diventava privo di senso, una pura e semplice gara contro il crampo dello scrivano.
Ho deciso perciò, accogliendo le numerose richieste in tal senso, di annullare il problema. Chi ha scritto centinaia di frasi, chi è arrivato a scomodare il computer (idea ingegnosa, quest'ultima), merita di essere premiato fuori concorso, e lo sarà: i dieci primi "pangrammisti" — per la graduatoria vedere il prossimo numero — riceveranno un omaggio. Per il resto, tutti i solutori troveranno questo mese un problema 23 bis che sostituirà, spero degnamente, i pangrammi. E ora, passiamo ai giochi.

La catena verbale

Avete presente il "bersaglio"? È un gioco che *La settimana enigmistica* pubblica regolarmente, e consiste nel riordinare in sequenza una serie di parole date alla rinfusa. I solutori hanno, come unica traccia, l'indicazione della parola da cui si parte e di quella a cui si arriva. Le regole di collegamento sono le seguenti: la parola può essere un anagramma o un sinonimo della precedente; la si può ottenere aggiungendo, togliendo o sostituendo una lettera della parola precedente; può essere unita alla parola precedente in un detto, similitudine, metafora, associazione di idee; può formare, unita alla parola precedente, il nome di una persona o luogo celebre, del titolo di un libro, e via dicendo.
Il gioco è piuttosto bello, ma presenta un punto debole: si basa troppo sulle associazioni di idee (e l'associazione di un nome con un altro, ovvia per una persona, diventa magari impensabile per un'altra), che non offrono criteri di certezza, e su associazioni di cose (il libro, il personaggio, ecc.) che non è detto tutti conoscano o debbano conoscere.
Non a tutti, per esempio *toro* richiama alla mente *Falaride;* e per associare *Erostrato* a *incendio* — o tempio, Diana, Efeso — bisogna conoscere un po' di storia greca, o almeno aver letto *Il muro*

Pa

Legati a u
fatta tutt

Il proseguimento della
probl
(con premi a pa

di Rober

di Sartre restandone incuriositi, e aver voglia di informarsi; portando l'esempio alle estreme conseguenze, a chi verrebbe in mente di associare *città* a *cani*, anche se esiste un romanzo di Mario Vargas Llosa intitolato, appunto, *La città e i cani?*
Questi esempi di solito nel gioco non vengono adoperati, e allora prevale un automatismo da cruciverba: *Omero* associato a *Odissea, Don Chisciotte* a *Sancio*, e via di questo passo.
Ho pensato, allora, di costruire una sorta di bersaglio (o di "doublets" anomali, se preferite) in cui il riordino delle parole avvenga soltanto attraverso criteri enigmistici. Per ora, lo chiameremo "catena verbale". Eccovi le regole:
1. le parole vanno riunite in sequenza collegando ciascuna alla parola che la precede;
2. la parola può essere l'anagramma o il logogrifo (anagramma parziale, che non utilizza tutte le lettere) della parola precedente;
3. può essere un bifronte della parola precedente, es. edere-erede);
4. può essere ottenuta intervenendo sulla parola precedente secondo il procedimento enigmistico del cambio (il cambio può essere: di vocale, es. cav*A*llo-cav*I*llo; di consonante, es. ca*S*tello-ca*R*tello; di lettera, es. vi*O*la-vi*L*la; di iniziale, es. *R*uscello-*F*uscello; di finale, es. test*O*-test*A*; di estremi, es. *M*ogli*E*-*F*ogli*A*; di doppia consonante, es. ca*MM*ello-ca*PP*ello; di due vocali uguali, es. tr*A*tt*A*-tr*O*tt*O*; di tre vocali uguali, es. m*A*ss*A*r*A*-m*E*ss*E*r*E*; di sillaba, es. ca*PI*tello-ca*RA*tello; di sillaba iniziale, es. *CA*stone-*PI*stone; di sillaba finale, es. costo*RO*-costo*LA*);
5. può essere ottenuta intervenendo sulla parola precedente con lo "scambio" (che può essere: di vocali, es. cor*A*ll*O*-cor*O*ll*A;* di consonanti, es. ma*R*che*S*a-ma*S*che*R*a; di estremi, es. *A*rtic*O*-*O*rtic*A*; di lettere, es. no*IA*T*O*-no*TA*I*O*);
6. può essere ottenuta intervenendo sulla parola precedente con lo "spostamento" (che può essere: di iniziale, es. *A*rista-ris*A*ta; di consonante, es. g*H*iaccio-giacc*H*io; di vocale, es. G*I*uda-gu*I*da; di

…na catena …di parole

…ra e l'annullamento del …a 23 …e per i piú bravi)

…Casalini

sillaba, es. *CA*balisti-balisti*CA*);
7. può essere ottenuta intervenendo sulla parola precedente con la "zeppa" (es. banco-b*l*anco, cabina-ca*RA*bina);
8. può essere ottenuta intervenendo sulla parola precedente con l'"aggiunta" (che può essere: iniziale, es. appello-*C*appello; sillabica iniziale, es. bicocca-*AL*bicocca; finale, es. sport-sport*A*; sillabica finale, es. gomito-gomito*LO*);
9. può essere ottenuta intervenendo sulla parola precedente con lo "scarto", che è l'esatto inverso di zeppa e aggiunta.
Fin qui le regole, a dire il vero più lunghe che difficili. E ora, passiamo al problema 23 bis basato appunto sulla catena verbale".

Problema 23 bis

Gli elementi del gioco sono: la parola di partenza (GIORNALE), quella di arrivo (MACERO, che è anche il luogo d'arrivo reale della maggior parte della carta stampata) e un elenco alla rinfusa di 40 parole che dovrete riordinare: TIARE, LISCA, NEMICA, POLLI, CAPRI, ARCO, TIMORE, REGALI, SAPORI, PALLINE, CADICE, REMOTI, CIMA, PORCI, GALLIE, TURARE, ODALISCA, ALGERINO, ACERO, TIMO, LEGALI, PORI, SADICO, GALLINE, ACRO, TIRARE, CAMICIA, LISA, COPRI, OCRA, POLLINE, RISO, MICA, RIPOSA, SAPRI, REATI, CURARO, PORRI, RETI, CINEMA.
Le regole sono quelle suesposte. Il riordino delle 40 parole vi frutterà 1000 punti. Chi non riesce ad arrivare sino in fondo, invii la soluzione parziale: gli verranno attribuiti 20 punti per ogni parola della sequenza (escluse, naturalmente, GIORNALE e MACERO).



Problema 31

Cinque quasi-sciarade letterarie. Cosa sia la sciarada è presto detto: è un gioco costituito da due parole che, legate insieme, ne formano una terza (rosa + rio = rosario; muti + lato = mutilato). Il diagramma usato per la sciarada è: (cane + straccio = canestraccio: 4+8=12). Nell'enigmistica sette-ottocentesca, il prodotto delle due parole (rispettivamente "primo" o "primiero" e "secondo") si chiamava "intero".
Queste cinque semi-sciarade danno, come soluzione, il cognome di altrettanti scrittori italiani contemporanei. I punti in palio sono 200 per ogni sciarada.
a. (3+5=8)
Van paralleli per tagliar la legna
b. (5+2=7)
"Ahimé, s'è spento". "No, prende ora il tono".
c. (4+3=7)
614 spartani alla partenza.
d. (4+5=9)
È biblico l'inter, votivo il primo
però i secondi dedotta han la tara.
e. (5+5=10)
Ti pare sia davvero cosa buffa?
Certo, per cavar torba li si sfrutta.

Problema 32

Ancora letteratura. Pretesto, quattro romanzi d'annata. Tre di essi hanno ricevuto premi letterari, il quarto l'avrebbe meritato. Ne offro quattro brani semicifrati in cui compaiono solo le vocali, mentre le consonanti sono sostituite dal segno **x**.
Non chiedo di ricostruire il brano originario, sarebbe troppo: se qualcuno poi ci riesce, buon per lui. I solutori dovranno più semplicemente, inserendo delle consonanti al posto delle *x*, costruire delle frasi che abbiano un senso logico.
In posta ci sono 400 punti per ogni frase.
A scanso di equivoci, da ogni brano va ricavata *una sola* frase.

a. Axxaxxo ax xaxxexio x'exa, exixexxexexxe xexxixaxo xa xoxo, uxo xxuixixo xixxo x'oxe, xaxxe xixexxioxi ixxxexixixxexxe xixxoxe, xì xxe axxexxi xoxuxo xexexxo xex xaxxo xexxa xaxo.
b. Exa xiuxxo ix xoxexxo ixxoxixe e oxxxixexxe xexx'exxaxe, xixixo xexxe xexioxi xoxxixexxaxi, ix xui oxxi oxxexxo xaxxexxia xuxx'axa xoxe xu ux xaxo xi xoxoxe xxoxuxaxo.
c. Xox xo xxixexxio xexxa xxixa xexxixaxa axxa xxuoxa xoxo axxaxo ix ux xexoxio xi axxixoxi xoxoxxaxixi a xoxxxaxxi xixxue o xei xuxxixi ix xiaxxo e xexo.
d. X'ixxuxioxe xexx'oxxa xi xiexa exa axxexuxa xxoxxio xà xoxe xiù xixxi exaxo xxaxi xiaxxaxi xaxi e xoi xxaxxiaxi xexxiexi xex xaxxiuxxexe ix xxaxexe xuxxa xoxxixà xexxa xoxxixa.

Problema 33

Ancora letteratura cifrata: quattro crittografie che riproducono l'incipit di altrettanti romanzi latino-americani. A lettera uguale corrisponde simbolo uguale. Ogni crittografia ha un codice diverso. La posta è di 500 punti a crittografia.
a. =545!!5 =% %)1 ?1)389)1 &939)+
1001 =!1!%1 5 °9(1=5 =5):1 61°)95)!5
1221)4+)1!+ 19 =%+9 ?5)=95°9
b. =+/0°6°:+ °:%+/° 9 =°:0°&+:9
%+/09 2)(&& °::+ :+: °6(6°:+
%+19:%9°0+ ° 4)1°/(4/° 0)009 ?&9
3=+/0 =/(4(/96°:+ 9& %°&%9+
c. 10!2° 388° +0=0 +° 4:082? 3!
=!0208? +° ?%?7)5°08? °! 70!088?!!0
3):?!°380 ()?8+°3 %° %3:?((?
:°70:+320 +° 9)?! :?1020 =01?:°//°0
°8 7)° %)0 =3+:? !0 3&?&3 708+0220
3 &?+?:? °! /6°377°0
d. 2°00% (?9&()(8°6?:° &% (2°2(09
/°449 ?:° 73% 2%2°2(&%9 8(/6°

Problema 34

Molti solutori della gara di parole sono "aficionados" dello Scarabeo, di cui seguono rubrica e gare. Ecco, allora, tre quesiti compositivi da fare utilizzando le tessere (o segnando su un foglio di carta le lettere).
Prima, però, è necessario ricordare come sono suddivisi i 130 tasselli dello Scarabeo, e qual è il valore delle lettere.
Suddivisione: ci sono dodici A,E,I,O; sette C,R,S,T; sei L,M,N; quattro B,D,G,F,P,U,V; due H,Q,Z e due scarabei che fungono da jolly. Punteggio: Q vale dieci punti; Z,H otto punti; B,D,F,G,U,V, quattro punti; P tre punti; L,M,N, due punti; A,C,E,I,O,R,S,T, un punto; lo scarabeo prende il punteggio della lettera che assume.
I tre problemi sono:
a. trovare la parola di otto lettere che consenta di totalizzare il maggior punteggio possibile;
b. trovare la parola — della lunghezza che si preferisce — che consenta di totalizzare il maggior punteggio possibile;
c. nello Scarabeo, abbiamo detto, ci sono 130 tessere, per un totale di 246 punti —

più gli scarabei —. Dopo aver risolto il problema successivo trascrivete, utilizzando le tessere, in toto o in parte le monete che avrete trovato: l'importante è che cerchiate di avvicinarvi il più possibile ai 246 punti, o addirittura che le raggiungiate.
Avvertenze: nei problemi *a* e *b* va trovata una sola parola, nel problema *c* vanno trascritte solo le monete che figurano nello schema, e ogni moneta va utilizzata una sola volta; inoltre, le lettere vanno utilizzate solo nella quantità in cui sono presenti nelle 130 tessere (per esempio, non si può comporre la parola "zazzera", che ha tre zeta, perché nello Scarabeo le zeta sono due).
Il punteggio, per questo problema, sarà un po' particolare: verranno premiati, per ciascuno dei tre quesiti, soltanto i venti solutori più abili: il primo riceverà 700 punti, il secondo 680 e così via, scalando per ogni piazzamento venti punti.

Problema 35

E per concludere, il consueto schema, dedicato stavolta alle monete. Le parole vanno cercate dall'alto in basso e viceversa, da sinistra a destra e viceversa, sulle orizzontali, verticali e diagonali. Le monete da trovare sono soltanto quelle aventi corso legale presso i vari stati (non valgono, pertanto, doblone, svanzica, ecc.). Vanno cercate soltanto le monete base (dollaro e non cent, marco e non pfennig, ecc.). Laddove era possibile, i nomi delle monete sono stati italianizzati: fa fede, comunque, la grafia proposta dall'Atlante Enciclopedia Geografica Garzanti, ed. 1979. Ogni parola trovata vale dieci punti. ○

```
R R I B A J A Y I U G V O P N E P X A B
S A N G U L T R U M F D A Z E V R E R O
C A V Q S F T U T W A W C M Y S O M I R
B A R I L T A P D E N X Z O A P E A L N
T E C Y L D O I U L O E P A L R Z T T E
R U Z N V O O A P E R T D K Y O K D A F
G A G E I N B X W W O O N A U Y N K M N
F N Y H W G H L A P C A L U P X G L A M
K I Y A R I A N P K V M V B Q I G E H B
U L J H L I O I I E R A A A U Z D M J V
A R T Y D R K N S K I H I L B R C P O S
M E S E A W A C L L T R O B U Z R I R W
C T C L A E U Q E A N I C O M J I R A O
A S L N R D O B I U N D G A P S N A N N
R O Z C O N I O R E R I A Z A O K H I V
D A U C I N P L G P A N G L N I A M D E
Q S R R A M A N M A N L A Z T E U Q F L
L A O H I R A T E K D D N L E L I A T E
M I G S A L N K Y A T A B O D R O C K O
F F E J I P G T W T M O N I L L E C S O
A D N L E K A I U A L A Y I R Q D M C B
Y T O L Z V R C N I C A L N C O S N P H
O S E P C G B C I N O H O U G S A W Q A
U E L F O R I E Z U R C A X T R L T B Z
H M E U A P E I N A R A V G F I Y A L A
```

Per esigenze redazionali, questo mese la classifica della gara di parole non compare. Verrà pubblicata sul prossimo numero, e sarà aggiornata fino al problema 30.

E con ciò, la gara di parole ha per questo mese termine. Per spedire le soluzioni avete tempo fino al 10 dicembre. Farà fede il timbro postale, Le soluzioni dei sei problemi qui presentati verranno pubblicate su Pergioco di gennaio.

Scarabeo

La tempesta dopo la quiete

Quasi tutti vincitori nel mini-torneo del dopo-campionato italiano: una vera grandinata di 339, il massimo. Riceveranno a casa un dono della Editrice Giochi.

La classifica di settembre

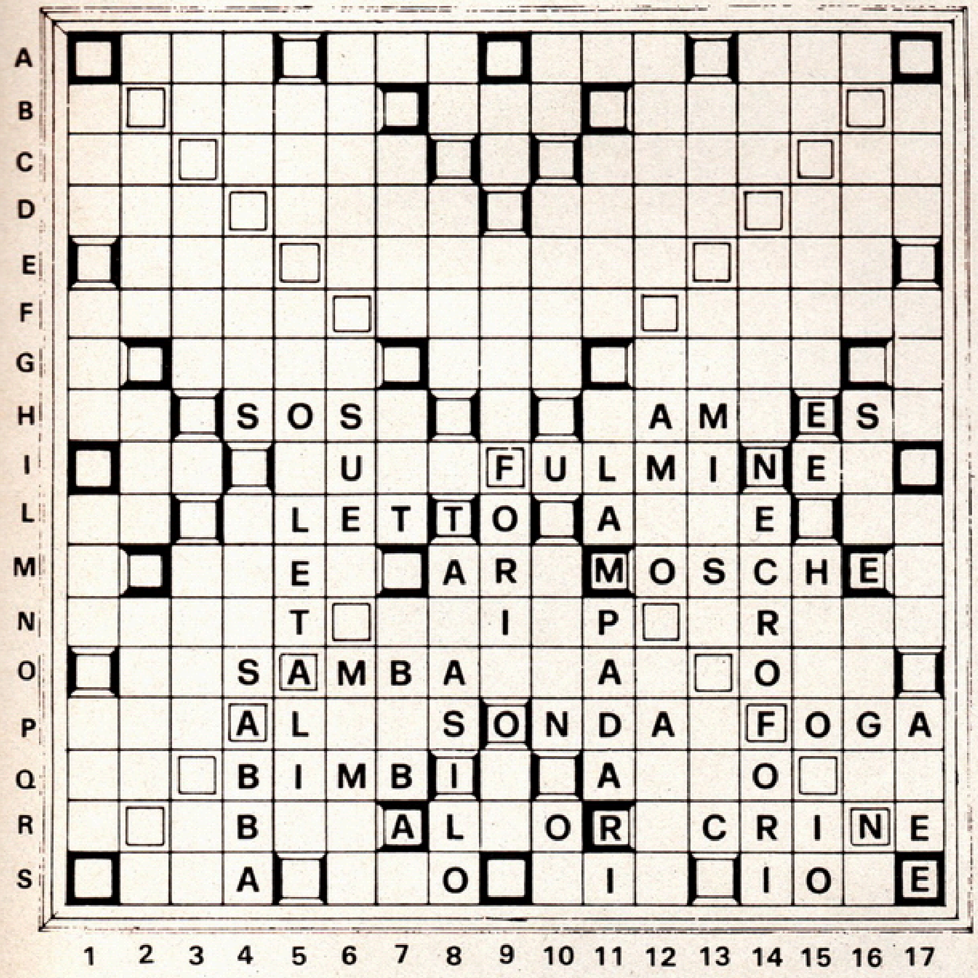
Roberto Terenzio Brugherio	339
Margherita Galanti, Genova	339
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola	339
Pino Baffa Scinelli, Busto A.	339
Patrizia Gianni, Napoli	339
Feliciano Laddago, Alessandria	339
Susanna Calandrini, S. Mauro Pascoli	339
Annamaria Nuti, Umbertide	339
Luigi Torre, Milano	339
Bruno Noya, Roma	339
Luigi Tasso, Chiavari	339
Peppe De Benedittis, Colleferro	339
Michela Menchini, S. Rocco a P.	339
Nicola Sabatino, Ancona	339
Marco Cerretelli, Bologna	339
Giorgio Amedei, Segrate	339
Sergio Fornari, Guidonia	339
Vittorio Ruffaldi, Castell'Azzara	339
Maria Favaretto, Mestre	339
Andrea Aristarchi, Reggio E.	339
Mario De Giuli, Roma	339
Giorgio Galletti, Forlì	339
Danilo Barbieri, Milano	339
Maria Baroni, Paderno D.	339
Elio Baliani, Roma	339
Carla Giugni, Napoli	339
Roberto Brancaleoni, Roma	339
Michele Merli, La Spezia	339
Marzio Cammino, Avellino	339
Alberto Zanchetta, Cascine Vica	339
Enrico Davini, Roma	339
Massimo Sbaraglio, Brugherio	339
Giovanni Ravesi, Roma	339
Enrico Atanasio, Roma	339
Giuliano Fiorito, Trento	339
Alessandro Ruzzier, Genova	339
Nicola Manes, Genova	339
Sergio Figliomeni, Terni	339
Olga Beffa, Roma	339
Andrea Sindico, Roma	339
Massimo Menichini, Roma	339
Guido Ferrari, Bari	339
Roberto Manzi, Vallo della L.	339
Mauro Conti, Ravenna	339
Mauro Nuzzi, Campi Bisenzio	339
Laura Campanella, Genova P.	339
Marcello Ugliano, Potenza	339
Luciana Melorio, Napoli	339
Lorenzo Felician, Trieste	339
Michele Comerci, Firenze	339
Maria Giulia Battaglia, Modena	339
Alberto Banderali, Genova	281
Lorenzo Capulli, Ancora	281
Massimiliano Cuneo, Rimini	281
Roberto Condio, Alpignano	281
Sandro de Battaglia, Trento	281
Barbara Petrone, Milano	281
Vittorio Artioli, Milano	281
Fulvio Scalabrin, Milano	281
Alberto Canfora, Roma	281
Giuseppe Capezzuoli, Milano	281
Luciano Bassetti, Roma	281
Angelo Lacerenza, Roma	281
Manuela Corrao, Roma	281
Micaela Catanese, Ancona	281
Gabriele Soranzo, Trieste	281
Giancarlo Contini, Genova	156
Guido Nebuloni, S.Giuliano M.	98
Maria Teresa Ciccone, Roma	N.V.

A N P P P R R

Il Trofeo di Capodanno

di Andrea Spino

Su questo numero e sul prossimo si svolgerà una nuova gara: il Trofeo di Capodanno. Il vincitore non solo riceverà una targa di "Maestro di Scarabeo" ma accederà di diritto alle fasi finali del II° Campionato italiano già previsto per il 1982.
Per partecipare al Trofeo di Capodanno è necessario risolvere i problemi posti in questo e nel prossimo numero cercando di ottenere il maggior punteggio, sulla base del regolamento ufficiale di Pergioco (giugno 1981).
Occorre inoltre risolvere il Super-Quiz, un nuovo tipo di problema che trovate, corredato di spiegazioni per la soluzione, nella pagina seguente.
Le risposte a questa *manche* di novembre devono essere inviate entro il 10 dicembre (data del timbro postale).
Non dimenticatevi di allegare il tagliando pubblicato a pagina 344 da giocare.
Buon lavoro a tutti.



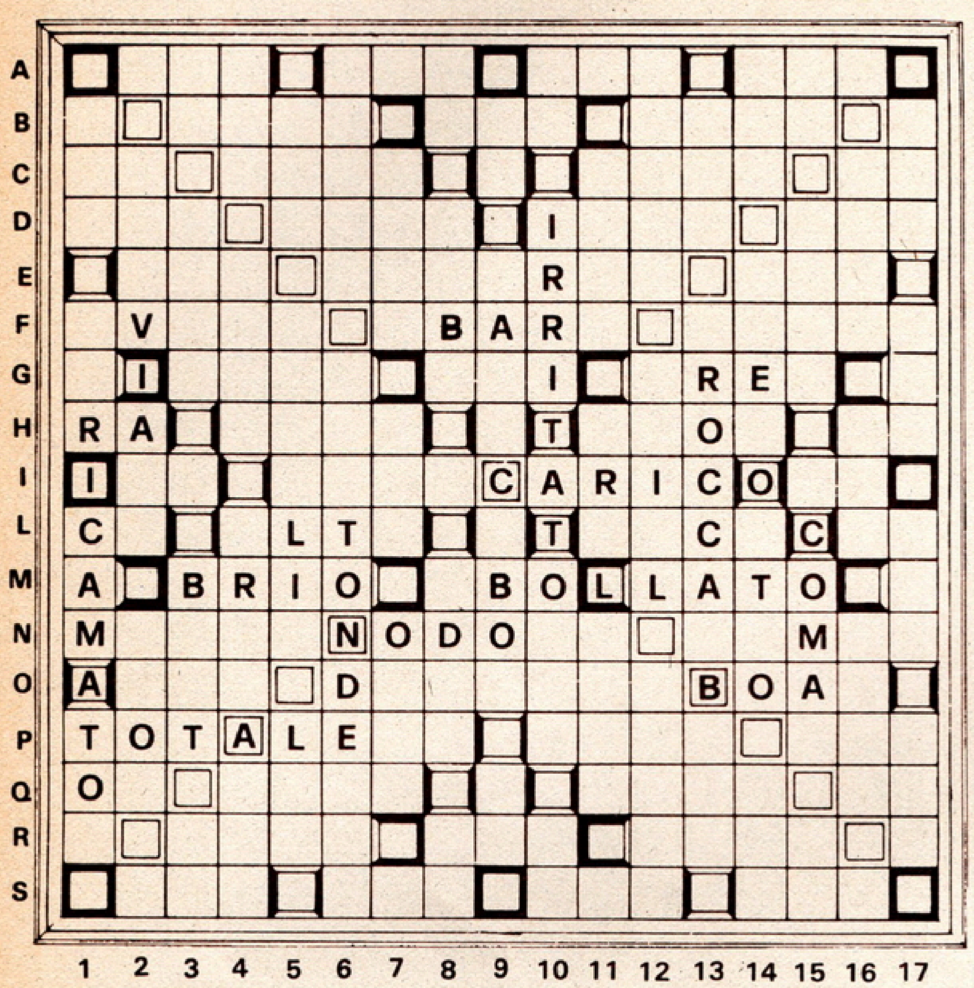


Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2 — Valore della parola x 2

Valore della lettera x 3 — Valore della parola x 3

A A E O F F T



Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

| A | E | E | N | O | R | S | S |

| I | O | D | L | N | S | T | ✱ |

| A | A | E | L | S | Z | Z | ✱ |



Il Super Quiz

Proponiamo un nuovo tipo di problema di Scarabeo, valido per la classifica al Trofeo di Capodanno.
Vi è una griglia di parole data, e vi sono tre serie di otto lettere ciascuna fornite consecutivamente.

Occorre formare con la prima serie una prima parola che si inserisca nella griglia e sia formata da *tutte e otto* le lettere date, più *almeno una* dello schema. Sono possibili più soluzioni ma *solo una*, posta sul tabellone, consentirà il successivo inserimento della seconda serie di lettere, e così via.

Rispetto ai problemi fin qui proposti, nei quali occorre trovare il maggior numero possibile di soluzioni a nove o più lettere, indipendentemente dalle interferenze e sovrapposizioni che tra esse si possono creare, in questo caso si devono trovare *solo* le soluzioni che consentono consecutivamente il posizionamento delle sequenze di lettere date.

Tutto chiaro? In caso di necessità (anche questa è pur sempre una "novità assoluta" di Pergioco) telefonate in redazione: 02/719320.
Ricordate che per la regolarità delle parole vale il regolamento pubblicato a giugno.

Il gulasch è una variante del rubber bridge, è chiamato così in onore al famoso piatto Ungherese solitamente servito in gran quantità, nel gulasch infatti gli scores sono sempre più abbondanti che nel bridge normale.
La caratteristica del gioco è la seguente: quando tutti passano o quando si dichiara un parziale (ovviamente non contrato) la mano non viene giocata ma ogni giocatore ripone le proprie carte divise per seme ed il mazzo così ricomposto non viene mischiato ma soltanto tagliato e le carte vengono distribuite non una per una ma a quattro per volta (4-5-4). In tal modo si verificano distribuzioni particolarmente sbilanciate e per tanto il gioco richiede una tecnica particolare sia in dichiarazione dove bisogna usare una enorme cautela, che in gioco dal momento che i singleton e chicane nel gulasch sono all'ordine della smazzata.
Nel bridge le 13 carte di un colore e le 13 carte possedute da ognuno dei quattro giocatori possono essere distribuite in 39 modi diversi che vanno dalla 4-3-3-3 che è la più regolare e la più ricorrente alle 13 carte di un colore nella stessa mano che è la distribuzione più irregolare. Anche nel bridge sia in partita che in gara possono verificarsi mani "gulasch". Eccovene alcune verificatesi durante gli ultimi Europei di Birmingham.
Questa mano dell'incontro Italia-Svezia ha contribuito alla vittoria Italiana.

	♠ AQ6 ♡ A2 ◇ J986 ♣ AK86	
♠ KJ10962 ♡ Q5 ◇ A10 ♣ Q94	N O E S	♠ — ♡ KJ10987643 ◇ E KQ42 ♣ —
	♠ 8743 ♡ — ◇ 753 ♣ J107532	

Sull'apertura di un fiori (forte) sia lo svedese Gullberg che Benito Garozzo in est dichiararono cinque cuori ma mentre ad un tavolo la coppia Svedese lasciò giocare il contratto, all'altro tavolo Lauria in nord contrò e sud dichiarò sei fiori pagando 200 punti mentre i suoi compagni avevano realizzato 680. Una decisione apparentemente indovinata, ma dall'esame della smazzata si può vedere che se gli Svedesi sul sei fiori avessero dichiarato sei cuori avrebbero mantenuto lo slam con qualunque difesa.

* * *

La mano che segue è tratta dall'incontro tra le due squadre dimostratesi le più forti di tutto il campionato; la Polonia che ha vinto e la Francia arrivata terza. Nord-Sud in zona dichiarante ovest

Bridge

Quel buon gulasch da gustare con tanta prudenza

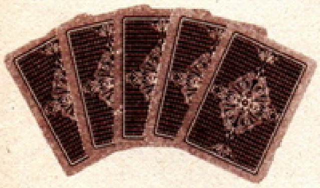
di Franco Di Stefano

♠ KJ2
♡ —
♢ AQJ105
♣ KJ1063

♠ 63 ♡ KQ86432 ♢ 4 ♣ A97 (Ovest)
N O E S
♠ A109875 ♡ 9 ♢ K7632 ♣ 5 (Est)

♠ Q4
♡ AJ1075
♢ 98
♣ Q842

Ad un tavolo il Francese Soulet in ovest aprì di quattro cuori, nord dichiarò quattro SA. Indicando una bicolore minore e sud concluse a cinque fiori contrate da Soulet che attaccò col singleton di quadri. Il dichiarante preso l'attacco mosse immediatamente atout, ma ovest prese, giocò picche per il compagno e dopo aver scartato sul Re di quadri la picche tagliò nel colore e mandò due down gli avversari (500 punti). All'altro tavolo la dichiarazione fu molto diversa, sull'apertura di tre cuori di ovest nord contrò e sud trasformò il contro informativo del compagno in punitivo e passò. Nord attaccò di Asso di quadri e prosegì quadri e il dichiarante dopo aver scartato una picche sul Re di quadri,



proseguì nel colore tagliando in mano. A questo punto ovest rientrò al morto con l'Asso di picche tagliò ancora una quadri in mano ed una fiori al morto giocando l'ultima quadri. Quando il giocatore Francese in sud tagliò col dieci d'atout, ovest surtagliò rigiocò fiori e niente gli impedì di fare altre due levee in atout e mantenere così il proprio contratto totalizzando ben 530 punti ma guadagnando nella mano un solo match point.

* * *

Se spesso una mano "gulasch" crea dei problemi al dichiarante, alcune volte una particolare distribuzione è quella che consente di realizzare il contratto dichiarato. Ecco una mano dell'incontro Inghilterra-Spagna in cui solo le atout 5-0 in mano avversaria consentano all'Inglese Collings di realizzare il piccolo slam a fiori.
Collings che gioca un sistema convenzionale dichiara sei fiori dalla parte corta. Queste le 52 carte:

♠ —
♡ AK63
♢ AQ84
♣ AKQ98

♠ AQJ853 ♡ Q852 ♢ KJ9 ♣ — (Ovest)
N O E S
♠ — ♡ J104 ♢ 107652 ♣ 76542 (Est)

♠ K1097642
♡ 97
♢ 3
♣ J103

Lo slam è realizzato solo perchè sud riesce a fare tre tagli in mano, l'attacco in atout (impossibile) da parte di ovest avrebbe battuto il contratto.

* * *

In questa mano la dichiarazione fu identica in entrambe le sale, sia gli Olandesi che gli Italiani dichiararono cinque picche sul cinque cuori avversario.

♠ 9874
♡ J
♢ 42
♣ KQJ932

♠ 652 ♡ AK8652 ♢ A ♣ 876 (Ovest)
N O E S
♠ 10 ♡ Q10974 ♢ J109653 ♣ 10 (Est)

♠ AKQJ3
♡ 3
♢ KQ87
♣ A54

Il contratto apparentemente è imperdibile ma in ambedue i tavoli cadde di una presa, sia De Falco che l'Olandese Ramer trovarono la via del down; Attacco Asso di quadri e piccola cuori per mettere in presa il compagno e poter effettuare il taglio a quadri.
Una mano particolare per distribuzione si è verificata all'ultimo turno dell'incontro Polonia-Francia, e la sua particolare struttura ha originato dei contre mal riusciti.
Questa la dichiarazione nelle due sale:

Sala aperta (nord-sud Francia)

Ovest	Nord	Est	Sud
p.	p.	1	4
4SA.	6	contro	p
p	p		

Sala chiusa (nord-sud Polonia)

Ovest	Nord	Est	Sud
p	p	1	1
2	4	5	contro
p	5	contro	p
p	p		

LA SMAZZATA

♠ K1097654
♡ K7643
♢ 8
♣ —

♠ 32 ♡ 10 ♢ AQ762 ♣ QJ654 (Ovest)
N O E S
♠ AQJ8 ♡ 8 ♢ 1054 ♣ AK1043 (Est)

♠ —
♡ AQJ952
♢ KJ93
♣ 987

Con qualunque attacco la linea nord-sud 12 levee, un totale quindi di 750 per la Polonia e di 1210 per la Francia.
Nell'incontro Ungheria-Inghilterra uno slam dichiarato in ambedue i tavoli venne giocato in modo diverso e con un diverso risultato. Il contratto è sei picche e l'attacco fante di fiori. Queste le carte del dichiarante:

♠ AK5
♡ 6
♢ AQJ1075
♣ A82

N O E S

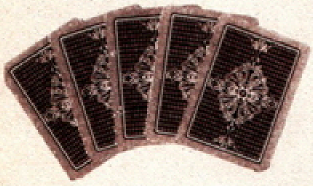
♠ Q109875
♡ KJ987
♢ K
♣ 3

Preso l'attacco giocate l'Asso di picche sul quale cade il fante di est, come proseguite?
L'Ungherese giocò picche per la Donna (lasciando al morto il Re) e incassò il Re di quadri per premunirsi contro la 5-1 nel colore, ma il Re di quadri venne tagliato e andò down.
L'Inglese si cautelò anche contro la distribuzione delle quadri 6-0 e dopo l'Asso di picche mosse cuori per tagliare successivamente una cuori al morto, e dopo aver eliminato le atout, superò il Re di quadri con l'Asso del morto, poichè quattro prese nel colore gli erano ormai sufficienti.
Questa la smazzata completa:

♠ AK5
♡ 6
♢ AQJ1075
♣ A82

Ovest		Est
♠ 643	N	♠ J
♡ AQ1052	O E	♡ 43
♢ —	S	♢ 986432
♣ J10976		♣ KQ54

♠ Q109875
♡ KJ987
♢ K
♣ 3



PROBLEMA DEL MESE

♠ 4
♡ AQ10987
♢ —
♣ K106543

Ovest		Est
♠ AK9	N	♠ Q8765
♡ KJ	O E	♡ 6543
♢ 98762	S	♢ 543
♣ AJ7		♣ 2

♠ J1032
♡ 2
♢ AKQJ10
♣ Q98

Sud gioca tre SA. Ovest attacca Re di picche.

La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero

Prima di proseguire con la descrizione delle altre varianti del tressette è opportuno fare un passo indietro e completare il discorso sul gioco classico a coppie che un incauto taglio redazionale aveva nel numero precedente interrotto.

TRESSETTE CLASSICO A COPPIE:
La partita si gioca generalmente ai 21 punti se si gioca senza "accusa", ai 31 o ai 51 punti se si gioca con "l'accusa". Quando una coppia raggiunge il punteggio stabilito per la chiusura della partita (e questo può avvenire facilmente nel corso di una smazzata) la coppia stessa si "chiama fuori" annunciando la vittoria: il gioco viene interrotto e la smazzata in corso non viene portata a termine. Se al controllo dei punti, però, risultasse che la coppia che si è "chiamata fuori" si è sbagliata non avendo raggiunto il punteggio richiesto, si attribuiscono per la smazzata interrotta 11 punti agli avversari e zero punti agli incauti.
Al termine della partita la coppia vincitrice si aggiudica la posta preventivamente messa in palio. Ma una coppia può vincere anche il triplo della posta pattuita se realizza il cosidetto "cappotto" (undici punti, non contando le "accuse", realizzati in una sola smazzata contro avversari che nelle precedenti smazzate non abbiano superato i 10 punti complessivi). La posta viene vinta quadrupla in caso di "stramazzo" (stesse condizioni richieste per il "cappotto" ma con la condizione di aver fatto tutte le prese); in alcune regioni è previsto anche lo "stramazzone" (vincita quintupla) quando alle condizioni precedenti si aggiunge la combinazione che tutti i punti della coppia vengono realizzati da uno solo dei due giocatori.
Al riguardo delle vincite multiple parecchie sono le varianti usate in tempi e regioni diverse. Riportiamo dal Gelli una diversa terminologia che arieggia derivazione spagnola in alcuni nomi: "Stramazzo" quando una coppia si aggiudica in una smazzata tutti i punti degli assi e delle figure (e quindi anche quando gli avversari avessero fatto l'ultima presa); triplica la posta. "Stramazzone", che sestuplica la posta, quando lo stramazzo è stato realizzato da uno solo dei giocatori di una coppia.
La "collada o cappotto" quando una coppia si aggiudica tutte le prese di una smazzata: quadruplica la posta. Il "colladone o cappottone" (otto volte la posta) quando la collada è stata realizzata da uno solo dei due giocatori di una coppia. Il "collatondrione" quando un giocatore possiede tutte le 10 carte di un colore ("napoletana decima"): viene onorato dagli avversari che gli pagano 16 volte la posta, ma gli undici punti di mazzo vanno di diritto alla coppia che ha subito questo eccezionale colpo.
Quando una coppia nel corso di una smazzata raggiunge il punteggio di chiusura della partita ed è avviata a realizzare "cappotto" o "stramazzo" o

C

Le varianti (
il Traverson

di Carlo E

"stramazzone" può essere "chiamata fuori" ovvero dichiarata vincitrice della partita semplice dagli avversari: in questo caso il gioco si interrompe e la coppia perdente può evitare di pagare la posta multipla.
TRESSETTE A NON PRENDERE O TRAVERSONE. È una variante divertente del gioco classico, praticata soprattutto in Lombardia ("ciapa no"), giocata individualmente da un numero vario di giocatori (da 2 a 8). Per quanto riguarda l'obbligo di rispondere al seme, i valori di presa ed il conteggio non vi è differenza col gioco classico ma la condotta di gioco è del tutto differente in quanto la finalità è di cercare di non fare punti. Nella partita a due soli giocatori chi raggiunge per primo i 21 punti perde e paga la posta pattuita. Nella partita con numero maggiore di giocatori quando uno dei contendenti raggiunge i 21 punti viene estromesso dal gioco e si procede con successive eliminazioni fino a quando sono rimasti in gara uno solo oppure due giocatori (secondo quanto si è stabilito all'inizio) che vincono la posta. Il numero di carte che vengono distribuite ad ogni giocatore è naturalmente in proporzione al numero dei contendenti e deve essere uguale per tutti per cui se il numero delle



el Tressette e il Terziglio

io Santelia

persone sedute al tavolo non è un divisore di 40 si tolgono dal mazzo alcune scartine a cominciare dai 4. Il tressette a non prendere si gioca sempre senza "accusa". In ogni smazzata il giocatore che fa l'ultima presa si vede aggiudicare oltre al punto della presa tutte le frazioni di punto delle figure degli altri giocatori. Il giocatore che si aggiudica tutti i punti di una smazzata fa "cappotto" ed in questo caso non solo non segna gli 11 punti conseguiti ma li fa segnare (11 per uno) a tutti gli altri giocatori.

TERZIGLIO O CALABRESELLA. È una variante del tressette che si gioca in tre: gioco di grande interesse per gli sviluppi strategici pone in ogni smazzata un giocatore contro la coalizione degli altri due. Il ruolo di chi gioca da solo non è prefissato e non avviene a turno ma è determinato smazzata per smazzata da una fase di gioco preparatoria dichiarativa.

Il mazziere, designato per sorteggio, distribuisce dodici carte ad ognuno dei giocatori in senso antiorario (quattro alla volta); le quattro carte rimanenti vengono poste sul tavolo coperte una sull'altra a costituire il cosidetto "monte". Ha inizio quindi la fase dichiarativa con il giocatore di "aletta" (giocatore a destra del



mazziere) che comunicherà l'intenzione di giocare singolarmente contro gli altri due. Se non ha questa intenzione dirà "passo" e la parola andrà al giocatore alla sua destra ed in caso di ulteriore "passo" andrà al mazziere. In caso di tre "passo" la smazzata viene annullata e ridistribuita, con cambio del mazziere. Se un giocatore ritiene di avere carte per impegnarsi a giocare da solo contro gli altri due annuncerà di volerlo fare dicendo: "chiamo" oppure "solo" oppure "solissimo"; queste tre dichiarazioni non sono però equivalenti ma rappresentano impegni diversi che il giocatore intende assumere.

La "chiamata" da diritto al giocatore di richiedere una determinata carta, non già in suo possesso, che rafforza il suo gioco: chi detiene questa carta è obbligato a cederla al richiedente che si impossesserà anche delle quattro carte del "monte" dopo averle scoperte e mostrate agli avversari. A questo punto il giocatore che ha effettuato la chiamata avrà nella mano 17 carte (o solo 16 nel caso che la carta chiamata si trovasse nel "monte"): restituirà quindi una carta a sua scelta (scoperta) a chi gli ha ceduto la carta chiamata e scarterà altre quattro carte che andranno al posto di quelle del "monte" (gli avversari non hanno diritto di vederle): questo gruppetto di quattro carte saranno preda di chi fa l'ultima presa.

Se un giocatore dichiara il "solo" rinuncia al diritto di richiedere una carta e si limita a far sue le carte del "monte", naturalmente sostituendole con altre quattro.

Il giocatore che dichiara il "solissimo" rinuncia non solo al diritto di richiedere una carta ma anche alle carte del "monte". In Lombardia il "solissimo" dà diritto di attacco e il giocatore ha l'obbligo di effettuare di seguito tutte le sue prese sicure. Quando gli avversari fanno una presa egli deve cedere loro le carte non ancora giocate e quelle del "monte".

Per il diritto di giocare singolarmente il giocatore di "aletta" ha la precedenza sul suo avversario di destra e sul mazziere ed il secondo giocatore sul mazziere, mentre la dichiarazione di "solo" ha la precedenza sulla "chiamata" e quella di "solissimo" sulle altre due indipendentemente dalla posizione dei giocatori. In tutti i casi (tranne che nel "solissimo" che conquista il diritto all'attacco) il gioco della carta ha inizio dal giocatore di "aletta" (in alcuni tavoli anche la dichiarazione di "solo" conquista il diritto d'attacco).

Il giocatore che si è cimentato da solo contro gli altri due vince se riesce a fare almeno sei degli 11 punti in palio. Vincendo o perdendo rispettivamente incassa o paga ad ognuno dei due avversari la posta concordata preventivamente se ha giocato con "chiamata", posta doppia se ha giocato il "solo" e posta quadrupla se ha giocato il "solissimo".

Essendo il terziglio un gioco diffuso in tutte le regioni è naturale che presenti varianti riguardanti soprattutto il conteggio delle vincite e delle perdite. In alcuni tavoli il giocatore che si è impegnato nel "solissimo" può alzare la posta con il "dividete" o il "scegliete": quando annuncia dopo il solissimo: "dividete" autorizza gli avversari a prendere due delle carte del "monte" a testa (senza scoprirle preventivamente); gli avversari scarteranno dopo aver preso le carte del monte due carte ciascuno della propria dotazione. Il "dividete" raddoppia la posta del solissimo. Con l'annuncio di "scegliete" si quadruplica la posta del solissimo e gli avversari hanno diritto di impossessarsi delle carte del "monte" dividendosele e scegliendole dopo averne preso visione anche in numero disuguale (ad esempio tre a uno ed una all'altro) ripristinando naturalmente con scarto proporzionato la dotazione di 12 carte in mano.

In Lombardia quando una delle due linee (il giocatore impegnato da solo oppure la coppia dei suoi avversari) vince *tutti i punti* fa "cappotto" raddoppiando ulteriormente la posta. Altrove si distingue fra "stramazzo" (tutti i punti) e "cappotto" (*tutte le prese*).

La partita può essere giocata con il pagamento smazzata per smazzata della posta concordata (naturalmente moltiplicata dai giochi di "solo", "solissimo", "cappotto" ecc.) rispettando la regola che vuole che ogni giocatore abbia ricoperto il ruolo di mazziere un ugual numero di volte degli altri giocatori.

Altrove la posta è finale: si tiene uno score individuale fatto a ruota con un numero concordato di raggi. Dopo ogni smazzata vengono cancellati ad ogni giocatore tanti raggi quante sono le poste parziali conquistate: il primo che cancella tutti i raggi intasca la posta preventivamente messa in palio.

Altrove si gioca a gettoni e al termine di ogni smazzata il giocatore "solista" vincerà e ritirerà oppure perdendo pagherà ad ognuno degli avversari tanti gettoni quanti sono i punti fatti (il minimo per assicurarsi la vincita sono 6 punti). Facendo "stramazzo" (tutti i punti) ritirerà, nel gioco a semplice "chiamata", 14 gettoni dal giocatore con cui ha scambiato la carta di chiamata e 24 dall'altro. Rispettivamente 21 gettoni e 31 in caso di "cappotto" (tutte le prese) che aumentano a 31 e 41 in caso di "cappotto" dichiarato prima dell'inizio del gioco della smazzata. Il "cappotto" dichiarato e fallito comporta la perdita da parte del giocatore "solista" di 41 gettoni da consegnare all'avversario con cui ha scambiato la carta e 31 all'altro: però incasserà i gettoni della vincita se, pur perdendo il "cappotto" dichiarato ha vinto la smazzata. Nelle giocate a "solo" o "solissimo" naturalmente i gettoni vengono pagati o riscossi in parti uguali dagli avversari del "solista".

Origami

Poliedrico è bello

Con gli Origami modulari è possibile costruire figure incantevoli per equilibrio e perfezione geometrica

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Costruire *poliedri* è un bel gioco, e molti vi si dedicano con passione. Gli affascinanti rapporti geometrici, i giochi di luci ed ombre, l'effettiva tangibile bellezza delle forme, il senso della perfezione che emana da questi solidi particolari sono tali da incantare. Il fascino delle pietre preziose non sarebbe tale senza le sfaccettature poliedriche che le rendono così sfavillanti, ed i minerali, anch'essi capaci di indurre i collezionisti a forti sacrifici pur di possederli, sono tanto più belli quanto più perfetta è la loro forma poliedrica.

A conferma del notevole interesse che questo argomento suscita, esiste al riguardo una vasta bibliografia. Citiamo il classico "Modelli Matematici" di H.M. Cundy e A.P. Rollett (Feltrinelli), gli album "Make Shapes n. 1, 2, 3" (Tarquin Publ.), ed il recente "Kaleidocycles" di D. Schartschneider e W. Walker (Ballantine Books) nel quale i poliedri sono decorati con i fantastici disegni di M.C. Escher. In pratica, la costruzione dei modelli non è poi così semplice. Con i normali sistemi occorrono di solito degli originali da copiare, e poi righe, cartoncino, forbici, lame, colla e pazienza. E comunque il risultato finale, se non fatto da uno specialista, sarà sempre molto pasticciato; inoltre i risultati sono definitivi e irreversibili. Con l'*origami modulare* diamo agli appassionati "poliedristi" la possibilità di costruire bellissimi modelli con moduli ottenuti da quadrati di carta, da incastrare senza colla e con la possibilità di smontare e rimontare a piacimento le varie costruzioni. Nel numero scorso di Pergioco abbiamo introdotto l'argomento, e contiamo di concludere questo breve ciclo con il prossimo mese, a meno che i lettori non ci diano indicazioni di particolare gradimento per questo genere di origami. Vediamo ora come si può sfruttare il "modulo base" le cui istruzioni sono riportate a pagina seguente. Abbiamo già visto la volta scorsa che dall'incastro reciproco di tre moduli si ottiene una *piramide* a base triangolare equilatera, le cui facce presentano angoli di 45° - 90° - 45°: essa è l'*unità ripetitiva* dei poliedri che si possono costruire con questo modulo. Consideriamo infatti un qualunque poliedro avente per facce *solo* triangoli equilateri (*deltaedro*): con il modulo base sarà possibile costruire una piramide su tutte le facce, in modo da ottenere un "deltaedro piramidato". Poichè ogni piramide è formata da *tre* moduli, ed ogni modulo è a comune fra *due* piramidi adiacenti, il numero di moduli necessari per la costruzione sarà $3/2\ n$, dove n è il numero di facce del deltaedro di partenza. Per esempio, se "piramidiamo" un semplice triangolo equilatero su entrambe le facce, si ottiene la *bipiramide triangolare* dello scorso Pergioco, impiegando $3/2 \times 2 = 3$ moduli. Con lo stesso metodo, è possibile "piramidare" una serie di triangoli equilateri collegati a striscia, ad anello, a spirale, ecc.

Il *tetraedro piramidato*, ovviamente, non è altro che il *cubo* di cui vi abbiamo dato le istruzioni la volta scorsa. Se partite da *due tetraedri uniti per una faccia* (6 facce in tutto, quindi $3/2 \times 6 = 9$ moduli) otterrete un curioso solido formato da due cubi parzialmente compenetrati (schema 1). La catena di tetraedri uniti per una faccia può essere prolungata indefinitamente, o chiusa ad anello, e così via.

I solidi platonici comprendono altri due deltaedri, e cioè l'*ottaedro* e l'*icosaedro*. Gli schemi 2 e 3 vi mostrano come "piramidare" questi solidi, ed i risultati che si ottengono. Per procedere senza errori, conviene considerare il numero di *facce triangolari* che convergono in ciascun vertice del deltaedro di partenza.

Ad esempio, nell'ottaedro si hanno *quattro* facce per ciascun vertice, e quindi dovremo combinare i dodici moduli in modo che i lati delle piramidi ottenute si incontrino sempre in *gruppi di quattro*.

Lo stesso criterio si segue per l'icosaedro (*cinque* facce per vertice) e per gli altri deltaedri più o meno regolari. Eccovene qualcun altro da sperimentare:

a) una bipiramide a base pentagonale (15 moduli)

b) tre piramidi tetragonali applicate sulle facce laterali di un prisma triangolare equilatero (21 moduli, schema 4)

c) quattro tetraedri applicati su facce alterne di un ottaedro, il che equivale ad un tetraedro con le facce divise in quattro triangoli da "piramidare" singolarmente (24 moduli, schema 5)

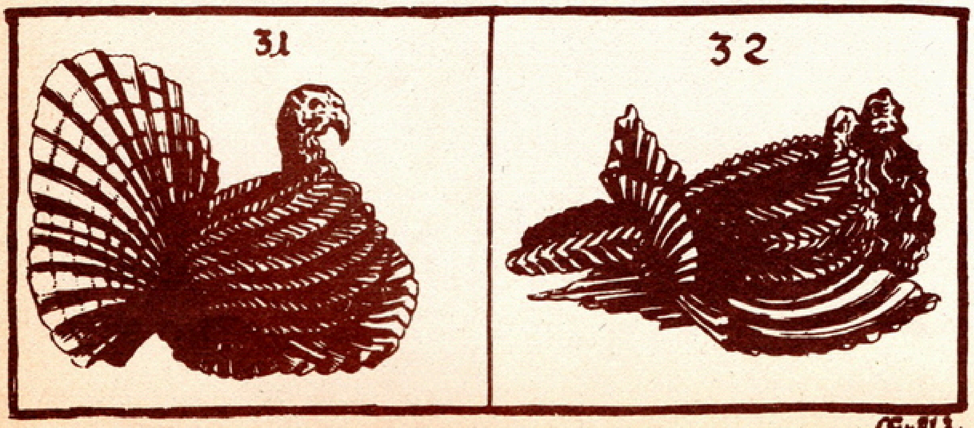
d) sei piramidi tetragonali applicate sulle facce di un cubo (36 moduli)

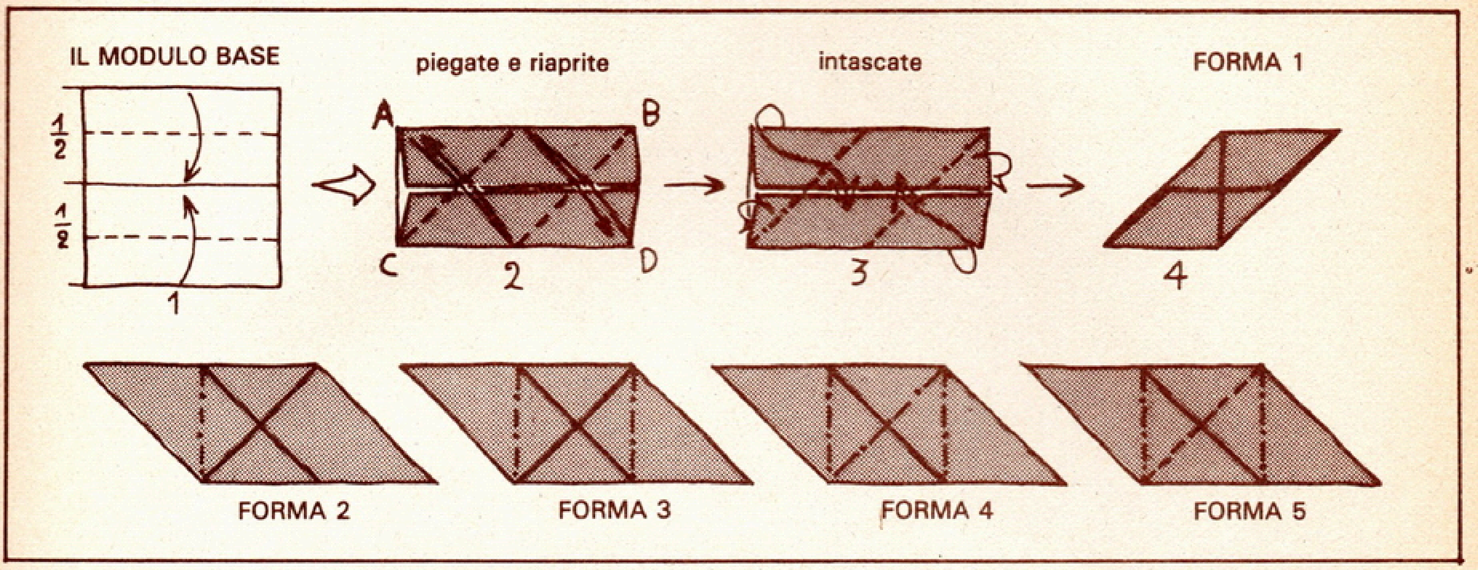
Ci pare di avervi fornito spunti sufficienti a far lavorare la vostra fantasia. Ci scusiamo per il linguaggio "tecnico", un po' arido: speriamo comunque di esserci spiegati. In pratica, vedrete che le cose sono più semplici di quanto sembrano e i risultati sorprendenti. L'unico lato negativo è la piegatura di tanti moduli uguali, che a lungo andare diventa noiosa. Vi suggeriamo di coinvolgere tutta la famiglia, oppure amici, parenti, compagni di classe o colleghi di ufficio.

Vi invitiamo anche ad inventare voi stessi un *nuovo tipo di modulo origami*, inviando i risultati a Pergioco entro la fine del 1981. Chi avrà ottenuto il modulo più originale sarà premiato con una confezione di carte speciali per origami ed un libro di origami giapponesi.

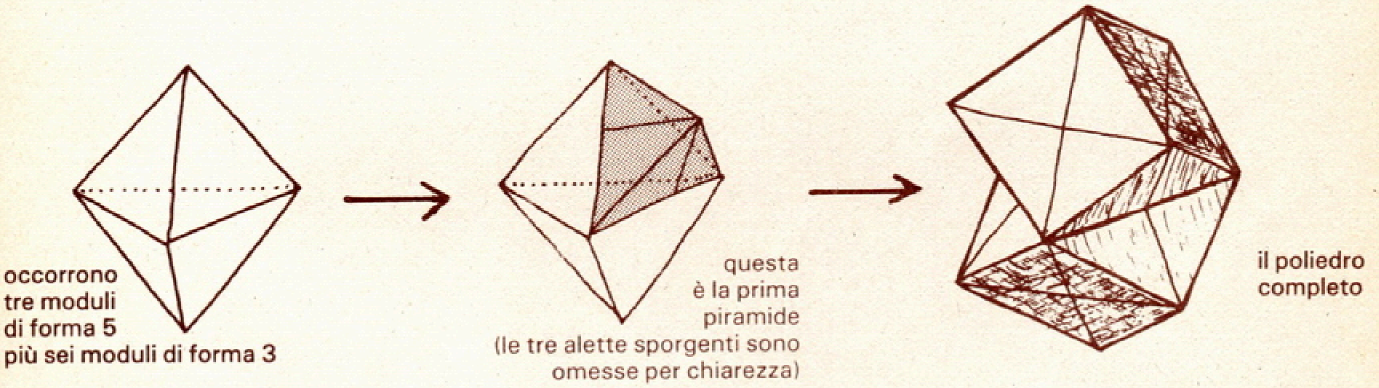
Per finire, una segnalazione. Il Centro Diffusione Origami ed il Centro Ikebana hanno allestito in questi giorni una *mostra di origami modulare* presso il negozio "Città del Sole" in Via Meravigli a Milano. Vale, ovviamente, la pena di vederla.

Die XVI. Figur.

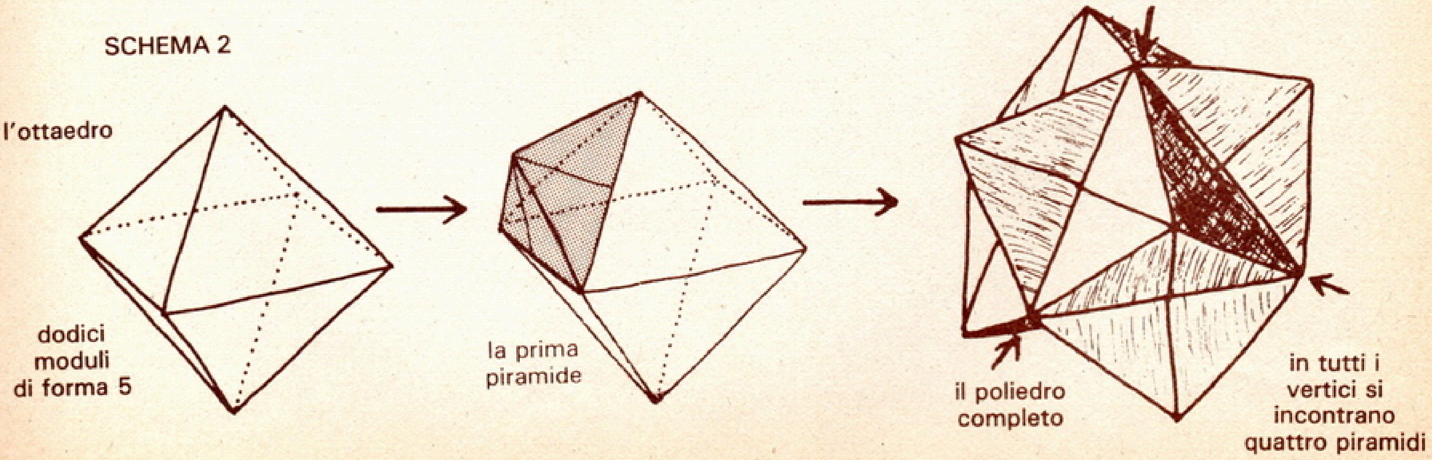




SCHEMA 1



SCHEMA 2

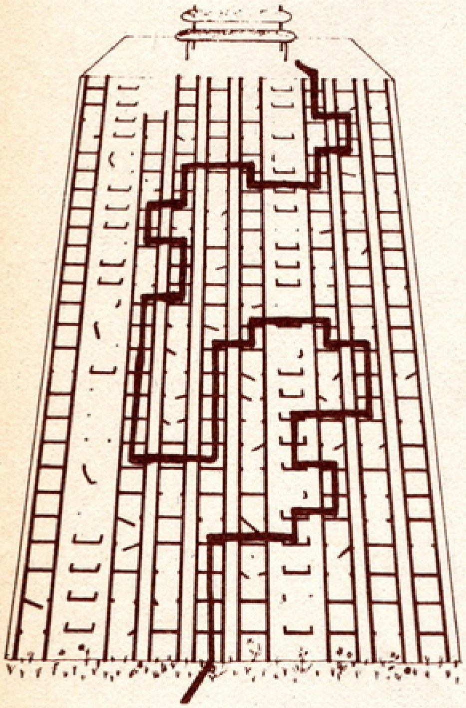


Pagina mancante

Soluzioni

dei numeri precedenti

Labirinto



Scarabeo

Schema 1
1) QUALUNQUISTA (D-4/D-15)
(10 + 4 + 1 + 2 + 4 + (2 × 2) + 10 + 4 + 1 + 1 + 1 + 1) × 4 = 172
— CA = 1 + 1 = 2
— AN = 1 + (2 × 2) = 5
— AT = (1 + 1) × 2 = 4
TOT = 183

2) INQUISITA (F-14/P-14)
(1 + 2 + 10 + (4 × 2) + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) × 2 = 52
— NO = 2 + 1 = 3
— TRE = 1 + 1 + 1 = 3
TOT = 58

Schema 2
1) ASSESTAMENTO (L-4/L-15)
1 + 1 + 1 + 1 + (1 × 2) + 1 + (1 × 2) + 2 + 1 + 2 + 1 + (1 × 2) = 17
— R I S P O S T A = (1 + 1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 1 + 1) × 2 = 20
— SA = 1 + 1 = 2
— ESSO = (1 × 2) + 1 + (1 × 2) + 1 = 6
— CT = (1 + 1) × 2 = 4
— ORME = 1 + 1 + 2 + (1 × 3) = 7
— C O L L A N E = (1 + 1 + 2 + 2 + 1 + 2 + 1) × 2 = 20
— A T T R I T O = (1 + (1 × 2) + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) × 2 = 16
— CIOÈ = (1 × 2) + 1 + (1 × 2) + 1 = 6
TOT = 98

Brain Trainer

1:E5 - D6,
2:B5 - A6,
3:E4 - B5,
4:C5 - D7,
5:C4 - B6,
6:C3 - E4,
7:D7 - C3,
8:D5/6 - C4/5,
9:A5/6 - C6/7,
10:A4 - D5,
11:A3 - E5,
12:A2 - E6,
13:A1 - E7,
14:B6 - A1,
15:B4/5 - A2/3,
16:D4/5 - A4/5,
17:B3 - D4,
18:B2 - A6,
19:B1 - A7,
20:C7 - B1,
21:C6 - B2,
22:D4 - B3,
23:E7 - B4,
24:A7 - B5,
25:E6 - A7,
26:D3 - E6,
27:D2 - B6,
28:D1 - B7,
29:C5 - D1,
30:C4 - D2,
31:E6 - D3,
32:B7 - D4,
33:C3 - D5,
34:C2 - B7,
35:C1 - D6,
36:E5 - C1,
37:E3/4 - C2/3,
38:D6 - C4,
39:D5 - C5,
40:E2 - C6,
41:E1 - D5,
42:C6 - E1,
43:B6/7 - E2/3,
44:A6/7 - E4/5 ...

Backgammon

Problema n. 1 - 18/15, 5/1
Problema n. 2 - 6/4, 5/4
Problema n. 3 - 24/23, 24/22
Problema n. 4 - 8/2, 5/4

Parole

Problema 26. I dieci falsi derivati erano: 1. basilico-basilica; 2. seta-setola; 3. seta-sete; 4. lampo-lampone; 5. asta-astante; 6. carie-precarie; 7. sacca-risacca; 8. mignolo-comignolo; 9. broglio-brogliaccio; 10. burro-burrone.

Problema 27. La crittografia "tre volte cifrata" era una provocazione; in realtà analizzando la frequenza delle lettere un bravo solutore poteva ricostruire il verso di D. Thomas ("Oh, fatemi una maschera e un muro per nascondere alle spie...") in un solo passaggio.
Comunque, il verso è stato cifrato la prima volta interpolando le vocali ("Uh, fetimo ane meschire i an maru per nescundiri ulli spoi"), una seconda volta con il codice Giulio Cesare (A = O, B = P, ecc.), e il risultato così ottenuto ("Lv, tsizbd ocs bshqvzgs z oc bogl ezg cshqlcrzgz laaz hedz") ricodificato infine secondo: A9, B&, C =, D(, E2, F5, G8, H!, IO, L°, M3, N%, O4, P), Q1, R7, S", T?, U/, V +, Z6.

Problema 28. La parola era : SEQUOIA.

Problema 29. Il verso di D. Thomas da ricostruire era: "In questo giorno che si sta scaricando / Alla fine dell'estate benedetta da Dio...".

Problema 30. Era un problema aperto. Le migliori soluzioni dei lettori verranno pubblicate prossimamente.

Bridge

Sud preso l'attacco gioca Asso e Re di fiori ed Asso di picche sul quale scarta la terza fiori. Prosegue tagliando in mano tre picche ed al morto due cuori per arrivare alla seguente situazione finale.

	Nord	
	♠ — ♡ — ♢ Q6 ♣ Q6	
♠ 7 ♡ — ♢ AKJ ♣ —	N O E S	♠ — ♡ 9 ♢ 9 ♣ J8
	♠ — ♡ 107 ♢ 108 ♣ —	

Sul dieci di cuori ovest non ha difesa, se scarta, il dichiarante prosegue nel colore promuovendo l'atout del morto, se taglia con il fante nord surtaglia, se infine taglia con l'Asso o il Re d'atout e gioca picche il dichiarante taglia in mano e realizza ancora l'atout del morto.



Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!!!



Le Poste non funzionano come dovrebbero. Lo sanno tutti, anche gli abbonati che spesso, nell'anno trascorso, non hanno ricevuto Pergioco con la puntualità che loro e noi avremmo voluto. E allora? E allora, accanto all'abbonamento ordinario che, con una sfida al carovita manteniamo allo stesso prezzo di dodici mesi fa, proponiamo una soluzione estremamente più rapida: l'abbonamento "raccomandato". Adatto soprattutto ai lettori che intendono partecipare alle gare ed ai tornei (ma anche a tutti coloro che vogliono riceverci nella forma più rapida) questo tipo di abbonamento offre, con un minimo aggravio di spesa, anche la assoluta certezza di ricezione. Sia gli abbonati ordinari che quelli "raccomandati" continueranno ad entrare a far parte di diritto del Pergioco Club, usufruendo di tutti i vantaggi offerti dalla tessera di Socio.



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. .... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ....
COGNOME NOME — INDIRIZZO — CAP — PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ....
COGNOME NOME — INDIRIZO — CAP — PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO / ORDINARIO L. ....
COGNOME NOME — INDIRIZZO — CAP — PROVINCIA

FORMA DI PAGAMENTO: ☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA ☐ CONTO CORRENTE POSTALE N° 14463202

DECORRENZA DAL MESE DI .... TOTALE LIRE ....

SOTTOSCRITTO DA ....FIRMA .... TEL.....................

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

Giocare c...

RIBOBOLI E

Gli indovin...
un po' ingenui, ...
un po' ...
testimoni di epoc...
riproposti nel segn...

di Giusepp...

"Dimmi di grazia qual è quella cosa che giorno e notte mai non riposa" / "Qual è quel padre che ha dodici figliuoli, e ogni figliuolo ne ha trenta, mezzi neri e mezzi bianchi" / "Qual è quella cosa che quanto più se ne cava, più cresce" / "Io cammino e non mi muovo; altri fo rosso e me nero; porto la cappa e non ho gero".

Questi sono quattro indovinelli popolari che fanno parte della più antica raccolta a stampa del genere esistente nelle nostre biblioteche: apparsa a Firenze nel 1558, essa certamente dovette essere preceduta da altre analoghe, così come venne più volte ristampata fino ai giorni nostri, con la sola diversità della distribuzione degli indovinelli, dei *riboboli* (svarioni), dei *passerotti* (domande capziose) e dei *farfalloni* (scioglilingua), già tutti presenti nell'edizione originale. Le risposte agli indovinelli trascritti sono nell'ordine: L'acqua / L'anno (con i suoi 12 mesi e i giorni, metà alla luce metà nel buio) / La buca / Il caminetto.

La prima constatazione che viene spontanea nel leggere questi indovinelli è che essi nella maggior parte non si presentano in versi, come invece succede per gli enigmi colti di quegli stessi secoli. Non che manchino nella raccolta esempi in rima, del tipo: "Sto sempre in casa e son coperta tutta — E sempre son bagnata e non asciutta" (La lingua) / "Non veggio e fo vedere a chi non vede: — Gli fo talor veder quel che non crede" (Gli occhiali). Ma la regola è la versione prosastica.

La seconda constatazione è che essi costituivano ai loro tempi il retaggio di una più antica tradizione orale, risalente alla Grecia classica e a Roma. L'indovinello sull'anno e sulle sue divisioni lo ritroviamo già riportato da chi favoleggia di un Esopo non soltanto esperto in favole moralistiche, ma capace di rispondere ai più tremendi quesiti avanzati dal re Creso, dai Sette Sapienti e da Licero, re di Babilonia.

Tradotto in versi, l'indovinello sull'anno suonava così:

Ha ben dodici figli il genitore,
che tengon poi sessanta figli ognuno,
i maschi bianchi e le femmine more.
Tutti immortali sono, però l'uno
distrugge l'altro con vicenda alterna,
rovina insieme e rinascenza eterna.

A questo proposito, è ormai secolare la disputa se, nel vicendevole tributo offerto dall'indovinellistica popolare a quella dotta e viceversa, risulti maggiormente creditrice la prima o la seconda.

È un dilemma che non riusciremo mai a sciogliere, ma di cui possiamo soltanto constatare gli effetti, rilevando le frequenti rispondenze tra esemplari dell'uno e dell'altro genere.

Compito altrettanto impossibile appare quello di determinare il luogo d'origine dei vari indovinelli popolari, data la loro facilità di propagazione e la pluralità dei prodotti imitativi (a meno che non si voglia ammettere una singolare contemporaneità di ispirazione tra individui di regioni o terre diverse).

L'essenziale è di stabilire le caratteristiche proprie degli indovinelli appartenenti alla sfera del folklore e quelle degli indovinelli cosiddetti "classici". I primi sono anonimi e — se anche nati da un'unica fonte — sono soggetti a successive mutazioni (conferite loro, nel corso dei tempi, in relazione alle sempre nuove condizioni di vita e di pensiero) ad opera di coloro che li hanno ripetuti *oralmente*, fino a fissarsi in una forma che viene considerata stabile, ma che in realtà potrebbe ancora variare in base ad ulteriori autorevoli interventi. I secondi vantano invece una più o meno precisa paternità, si trasmettono per iscritto e non tollerano appropriazioni o modifiche da parte di nessuno, pena l'accusa di plagio (che però per molti secoli non fu applicata, con grave danno morale ed economico degli effettivi autori).

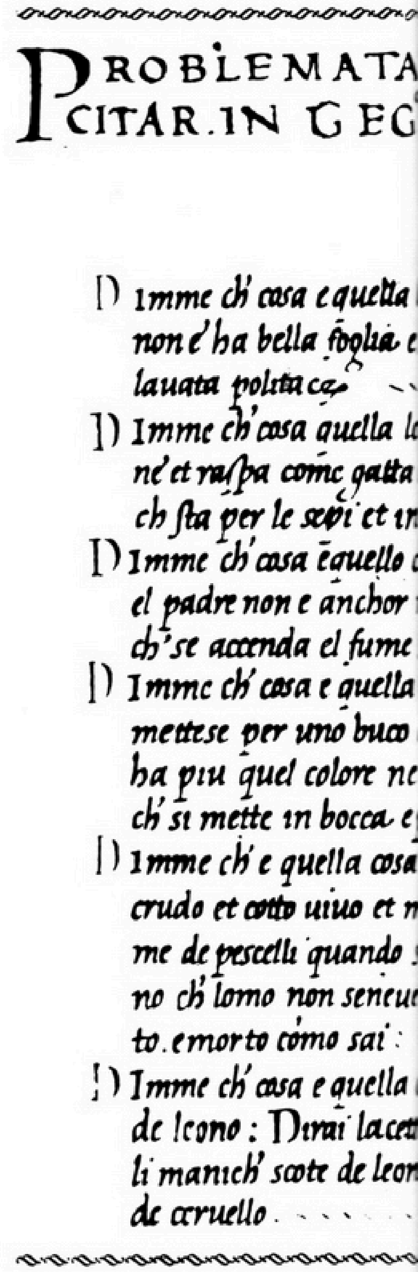
Passando ora ad esaminare la struttura degli indovinelli popolari più sopra riportati — e che costituiscono un valido esempio e un preciso specchio di questa produzione folkloristica — salta subito agli occhi ch'essi si fondano preminentemente sul paradossale accostamento di elementi in stridente contraddizione tra di loro, tale da causare sbalordimento e perplessità alla prima lettura e da mettere in forse le capacità solutorie dei loro destinatari.

Sembra quasi che a distanza di un paio di millenni, continuino a funzionare le regolette aristoteliche per cui un enigma, oltre ad avere per oggetto una cosa materiale e conosciuta da tutti al mondo, debba essere non soltanto steso sotto il velo della metafora, ma svolto in maniera che la cosa sembri, a primo aspetto, impossibile.

D'altronde, in piena armonia con tale dettato, Giuseppe Pitré, il nostro più grande studioso di tradizioni popolari, scriveva nel 1897: "L'indovinello è un giro di parole, entro il quale viene compresa o supposta qualche cosa che non si dice, o una descrizione ingegnosa e acuta della cosa medesima da qualità e caratteri generali che possono attribuirsi ad altre cose aventi o no con quella somiglianza o analogia. Codesta descrizione è sempre vaga, tanto vaga che colui al quale viene proposta a risolvere corre con la mente a questo o quel significato, incerto sulla soluzione da trovare".

Comporre oggi, per le riviste specializzate in enigmi, giochi su questi fondamenti sarebbe una vera eresia. Ma se attualmente il machiavello di qualsiasi enigma poggia su parole a doppio senso, su immagini trasfigurate e simili, quattro secoli fa l'intento dell'indovinello popolare era quello di disorientare l'ascoltatore, di farlo trasecolare con una sfilza di dichiarazioni contraddittorie: tutte rispondenti, s'intende, alla realtà dell'oggetto descritto, ma in apparenza di segno assolutamente contrario.

Esaminiamo i quattro indovinelli di apertura. Il primo allude a qualcosa che non riposa mai, né giorno né notte (L'acqua); il secondo parla di uno strano padre con 12 figli e 360 nipoti per metà bianchi e metà neri (L'anno); il terzo descrive qualche cosa che, tanto più cresce quanto più viene decurtato (La buca); l'ultimo infine arriva a far aberrazioni logiche di tutti e quattro i discorsi: come si può stare sempre, giorno e notte, senza riposare? come si può essere genitore di 30 figli e nonno di 360 nipoti di non mi muovo" (Il Caminetto). Evidentissime le


PROBLEMATA
CITAR.IN GEG

Dimme ch' cosa e quella
non é ha bella foglia e
lauata polita ca
Dimme ch' cosa quella l
né et raspa come gatta
ch sta per le sepi et in
Dimme ch' cosa è quello
el padre non e anchor
ch' se accenda el fiume
Dimme ch' cosa e quella
mettese per uno buco
ha piu quel colore ne
ch' si mette in bocca e
Dimme ch' e quella cosa
crudo et cotto uiuo et n
me de pescelli quando
no ch' lomo non seneue
to. e morto como sai
Dimme ch' cosa e quella
de leono: Dirai la cet
li manich' scote de leon
de ceruello

... le parole

PASSEROTTI

... popolari:
... po' maliziosi,
... lgari,
... usanze e valori
... della "meraviglia".

... Aldo Rossi

colore diverso? come si può crescere diminuendo? come ci si può muovere stando fermi? Eppure ciascuna di queste assurde proposizioni ha, come si è visto, la sua brava risposta.
Alla quale, in fondo,

...VLGARI ASOLI
ET ASOLAZZO:

... como neuè et neuè
... non è. Dimi la rapa
... como corda et corda nò
... non e. Dimi el rovo
... è in cima della casa.
... Dimi el fuoco inanz
... fin salito el tecto
... ha colore et sapore et
... per laltro et non
... savore. Dimi el unno
... fascia.
... mangia uerde et secco
... Dimi ch' sonno le tar
... crudi se mangia
... et cotto.in lo piona
... capo de ferro el ceruello
... sappa ch' hanno
... alor capo scambio

dire a un tale: "Io cammino e l'ascoltatore non è tenuto ad arrivare con i propri mezzi.

Un'altra caratteristica di questi indovinelli popolari — recitati dai contadini nelle stalle durante le veglie invernali oppure nei momenti di riposo nel mezzo dei raccolti e delle vendemmie — è che il proponente *non pretende mai* che vengano risolti: si diverte ugualmente a ripeterli, in maniera più o meno meccanica, ben sapendo che o sono già conosciuti dal suo interlocutore oppure che questi non potrà fare a meno del suo aiuto per superarne gli scogli. È questa un'ennesima connotazione che situa l'indovinellistica popolare in perfetta antitesi con quell'enigmistica colta che si risolve in un'autentica sfida tra l'autore del gioco e il suo antagonista, il solutore.

Che poi ogni enigma — anche letterario — colga il suo trionfo pieno nell'attimo dell'avvenuta spiegazione, che cioè l'enigmografo goda al vedere la sua creatura interamente sciolta dai veli del mistero, è un altro discorso.

Quanto ai temi presi a pretesto di gioco sono quelli più vicini ai componenti del mondo rurale e paesano, gli oggetti della vita di tutti i giorni, le parti del corpo umano, gli animali, i fenomeni della natura.

Eccone una rapida, succinta elencazione: L'anello; L'ago; Il bicchiere; La bocca; Il bottone; Il bue; La botte; Il baco da seta; La cornamusa; La cicala; La chiocciola; La calza; La culla; Il cervello; La cassa da morto; La cenere; Le campane; La candela; L'eco; Il ghiaccio; Il grano; Il libro; La luna; Le molle; Il mortaio; La nebbia; La nespola; Il naso; L'ombra; La penna; Il pettine; La pialla; Il pappagallo; La padella; Il porco; La pulce; La pianella; La ricotta; La spada; Il sonno; Lo specchio; Il sale; Il sole; La serpe; La tela; L'uovo; Il vento.

L'ambiguità propria dell'indovinello e la facilità di intessere doppi sensi scurrili non tardò a incidere in senso lubrico sulla sua fattura. Da sempre infatti si conosce l'esistenza di indovinelli popolari (ma anche dotti), che in apparenza descrivono cose e fatti licenziosi, mentre in sostanza si risolvono in perfetta innocenza.

La "stampa" di cui si è parlato agli inizi ne cita parecchi. Eccone qualcuno: "Qual è quella cosa che fa conoscere gli uomini dalle donne" (La beretta) / "Un palmo ci ho, un palmo ne vorrei. — Se non v'entrasse ve lo pignerei" (Il guanto) / "Qual è quella cosa che sta il dì penzoloni e la notte cavalcioni" (La nottola).

È facile immaginare il malizioso piacere che si prendevano i buoni villici d'un tempo nel formulare questi scabrosi interrogativi in presenza di qualche appetitosa morosetta, la quale a sua volta, secondo le prescrizioni di mammà, arrossiva di fuori ma gongolava di dentro. Se al solo maschio competeva, in quel periodo storico, il privilegio di un ostentato linguaggio scatologico, nulla impediva a una ragazza di spassarsela intimamente, ma col rispetto delle debite forme: tanto più che alla furbesca sparata di partenza, lo sapevano tutti, sarebbe seguito un approdo tranquillo, in territorio del tutto moralistico.

D'altra parte, come trascorrere il tempo libero in un'epoca che ignorava teatro e cinema, radio e televisione, in cui i giornali erano di là da venire e i libri erano riservati a coloro che sapevano leggere, cioè i ricchi? Anche questi ultimi — in ben altre vesti e con ben altre espressioni — riempivano spesso le loro serate al castello o a palazzo con enigmatiche tenzoni: ce lo racconta, fra i tanti, Baldassarre Castiglione nel suo "Cortegiano", ma è discorso che riprenderemo in altra occasione.

Torniamo agli indovinelli popolari, i quali costituivano una componente così sostanziosa di quel remoto modo di vivere degli umili, che, a detta di qualche studioso, finivano, con i loro esempi più "inonesti" e più sboccati, per costituire il perno della conversazione perfino nelle veglie funebri: come il banchetto, che è un richiamo alla concretezza della vita, anche gli indovinelli a tinte scatologiche volevano, in quelle tristi circostanze, richiamare i sopravvissuti alle gioie dell'amore e agli obblighi della perpetuazione della specie.

Rimane da chiarire il *perchè* dell'indovinello: un tentativo di ripetere in formato ridotto il mistero dell'esistenza, ovvero una ricerca di scoprire il mondo di là dalle sue più immediate contraddizioni? In quest'ultimo senso si muove Carlo Lapucci, per il quale "l'indovinello pone di fronte alla sostanziale impenetrabilità del mondo; dà la misura di quanti collegamenti possano operarsi attraverso i punti del reale, che sono le cose esistenti e pensate; e per quanto si possano collegare profondamente ed esattamente i punti della realtà, l'intima assenza di questa sfugge sempre alla rete della mente che riesce a darne una misura approssimativa o arbitraria... L'indovinello è quindi un'interrogazione che sottintende un dubbio generale su quella che noi intendiamo come realtà: —

Ma tu credi davvero che sia come si dice? Non vedi come le cose cambiano faccia, se appena le guardi da un'altra prospettiva? — È dunque un modo o un tentativo di colpire nel cuore della cosa osservata, farla scoprire quasi per la prima volta, liberarla dal velo dell'abitudine...".

Tesi indubbiamente suggestiva, ma che complica maledettamente le cose, se non altro di fronte al quadretto familiare, e forse un po' oleografico, della nonna che ripete al nipotino l'indovinello imparato tanto, tanto tempo fa, quando anche lei era piccina, e dalle labbra di un'altra nonna apprendeva la cantilenante, melodiosa nenia dell'"Alé alé, indovina che cos'è".

BIBLIOGRAFIA

Giuseppe Pitrè: "Indovinelli, dubbi e scioglilingua del popolo siciliano" - Torino e Palermo, Clausen, 1897.

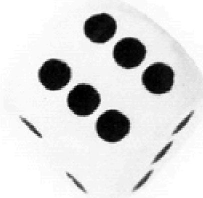
Carlo Lapucci: "Indovinelli italiani" - Firenze, Valmartina, 1977.

Uomo e

IL "C

ALTERNAN

di Gabri



In un gioco avente due sorti equiprobabili, come ad esempio le chances semplici della roulette, ogni colpo è completamente indipendente da quelli che lo hanno preceduto e da quelli che lo seguiranno.

Cercare di effettuare una valida previsione su quello che potrà essere il tipo di chance che uscirà ad un determinato colpo, basandosi sui colpi usciti in precedenza, è non solo molto problematico, ma anche velleitario.

Tuttavia, in questo disordine apparente con cui si presentano via via le varie sorti del gioco, si ritrova alla lunga un equilibrio talmente perfetto da lasciare stupefatto chi non abbia una minima dimestichezza con tale genere di problematica.

Ad esempio, il celebre naturalista francese *Georges Louis Leclerc de Buffon (1707-88)*, accademico delle scienze già a 26 anni, non riusciva ad immaginare che ciò fosse possibile ed era portato a ritenere indifferentemente ampi o indifferentemente ristretti gli scarti tra un certo evento probabile ed il suo opposto. La sua grande curiosità scientifica lo spinse a verificare sperimentalmente questa sua convinzione. Cosa che fece, lanciando in aria una moneta per 4.000 volte consecutive e registrando le facce uscite. Fu molto sorpreso alla fine nel constatare che le sue convinzioni erano completamente errate perchè tra le sorti opposte, testa e croce, lo scarto era molto modesto e si discostava di poco dal perfetto equilibrio.

Un'altra prova sperimentale, in tempi passati, fu quella fatta dall'astronomo e statistico belga *Lambert Quételet (1796-1874)* che mise in un sacchetto 40 palline bianche e altrettante palline nere ed effettuò ben 4.096 estrazioni, avendo cura di rimettere ogni volta la pallina estratta nel sacchetto. Anche in questo caso, l'equilibrio tra le palline bianche e le palline nere fu quasi assoluto, con un modesto scarto di 18 punti a favore delle palline bianche.



Ai tempi nostri una prova sperimentale del genere potrebbe essere fatta in pochissimi minuti e su un campione di eventi ben più vasto, utilizzando un qualunque calcolatore elettronico, ma a nessun uomo di scienza ormai verrebbe in mente di avere il minimo dubbio sull'assoluta validità della legge dell'equilibrio, già formulata nel 1713 da quel geniale scienziato che fu *Jacques Bernoulli* (v. *Pergioco* di ottobre).

Ma, se tutto ciò costituisce un indiscutibile assioma sul piano scientifico, è altrettanto vero che numerosi sono i giocatori che ignorano o valutano in maniera distorta l'essenza di questa fondamentale legge del caso. Tanti perciò ritengono di dovere aver diritto rapidamente ad una fase favorevole di gioco dopo averne subita una sfavorevole e non si rendono conto che il processo di avvicinamento verso il traguardo rappresentato dall'equilibrio è molto lento e può richiedere anche anni ed anni di gioco.

L'equilibrio relativamente perfetto regola non solo i colpi di vincita e quelli di perdita, ma anche il modo con cui tali colpi si presentano.

Se l'equilibrio si dovesse ristabilire ad ogni colpo, avremmo una serie ininterrotta di *alternanze*, cioè di un colpo di un certo tipo seguito subito dal suo opposto (ad es.: Rosso - Nero - Rosso - Nero - Rosso - Nero....). Poichè ciò in pratica non accade, si formano nell'evoluzione di una permanenza di roulette (ricordiamo che con il termine *permanenza* si indica la successione registrata dei

SILVER PRESS

33	20	27	16	30	10
1	29	12	11	2	0
8	4	2	7	9	0
34	3	24	15	7	13
25	31	0	8	19	33
30	20	26	8	33	24
26	25	25	21	31	16
15	20	15	32	12	17
25	31	12	11	15	17
19	30	27	17	25	0
36	27	29	31	18	29
29	5	21	13	6	13
26	17	22	1	13	9
4	0	4	36	25	24
23	6	24	23	3	19
17	26	7	4	25	22
30	22	26	28	19	8
0	17	31	35	33	21
9	30	35	4	29	7
15	30	27	16	3	5
7	2	18	10	34	16
19	9	6	0	18	4
19	22	19	15	33	4
16	3	28	0	7	11
34	17	17	3	35	13
4	30	14	18	7	22
27	30	31	2	15	35
35	20	3	9	1	20
1	22	14	17	2	21
8	7	21	33	1	7
5	1	2	18	35	8
14	35	12	36	11	29
5	27	19	29	6	26
6	12	26	20	25	21
16	13	21	9	25	32
3	16	21	17	2	26
15	4	32	30	15	5
1	0	26	2	15	27
16	6	35	1	5	2
33	9	24	33	3	29
1	11	23	14	27	20
8	24	10	36	2	21
24	19	24	24	25	17
10	30	22	0	2	7
20	13	7	22	28	29
12	28	19	7	1	13
5	1	2	25	11	23
10	19	28	32	20	20
34	3	28	26	35	31
3	11	1	5	24	20
7	29	2	4	12	14
6	11	31	10	5	25
3	0	9	1	3	3
11	10	21	26	34	1
23	34	12	5	27	19
6	20	26	19	1	32
5	25	22	5	9	35
33	36	24	10	34	3
8	34	27	3	24	30
24	21	5	31	29	2

Questa permanenza, tratta dal volume "Permanenza Venezia" *e riprodotta per gentile concessione dall'editrice Silver Press, comprende un totale di 780 colpi. Nella tabella che segue sono*

STATISTICA SU 780
DELLA "PERMA

Valori teorici prevedibili
serie di 1 : 195
serie di 2 : 98
serie di 3 : 49
serie di 4 : 24
serie di 5 : 12
serie di 6 : 6
serie di 7 : 3
serie di 8 e superiori: 3

…ASO”

…ZE E SERIE

…e Paludi

BOULES DA 36661 A 37440

17	6	29	24	23
10	13	17	3	20
6	29	33	32	16
26	3	15	2	21
25	8	7	4	27
2	36	13	6	25
22	3	1	15	22
1	1	32	10	30
6	32	25	1	0
29	11	30	12	12
36	24	23	26	29
13	13	6	18	21
32	29	36	19	1
2	7	24	19	11
25	2	26	23	19
23	4	8	23	3
30	3	14	26	14
34	24	5	1	36
1	34	17	15	20
16	1	36	10	21
23	5	14	14	14
20	17	14	25	12
5	24	32	6	12
7	22	8	20	2
6	28	14	32	19
33	15	11	28	13
8	24	30	8	15
35	36	10	18	18
6	12	17	23	26
23	20	17	4	5
13	11	31	1	19
15	24	19	15	15
18	27	25	34	25
6	5	25	17	13
9	20	2	3	35
0	32	31	18	3
29	15	8	0	17
20	21	25	5	31
22	8	29	17	3
24	12	27	9	14
6	16	12	34	26
36	3	30	0	5
20	18	2	9	24
29	23	15	0	36
28	11	24	25	12
24	27	17	19	13
36	24	30	19	9
9	19	12	28	20
25	12	29	15	8
19	17	4	11	2
26	26	1	36	15
18	6	21	12	21
6	29	7	5	27
0	4	5	24	12
15	20	24	29	10
22	36	3	36	7
1	16	25	34	36
23	35	9	0	20
6	27	10	29	19
25	5	11	30	22

…evidenziati i valori teorici relativi a tale quantità numerica per quanto riguarda le serie; i valori effettivamente presenti nella tabella e gli scarti tra tali due valori.

…COLPI CONSECUTIVI
…ENZA VENEZIA”

Valori reali presenti	Scarto
202	+7
90	—8
51	+2
30	+6
8	—4
8	+2
3	0
3	0

numeri via via usciti) delle agglomerazioni di colpi dello stesso tipo (ad es.: Rosso - Rosso - Rosso - Rosso....) chiamate *serie*, che possono essere di varia ampiezza: da un minimo di 2 colpi consecutivi dello stesso tipo ad un massimo che in teoria è illimitato, ma che in pratica raramente supera i 15/20 colpi consecutivi dello stesso tipo.

Alternanze e *serie* si producono liberamente, cioè in modo irregolare, ma in una proporzione fissa se si considera un ampio ventaglio di colpi.

Il calcolo stabilisce e l'esperienza conferma che i colpi di vincita e di perdita su una qualunque di due alternative equiprobabili si producono con delle serie di 1 (alternanze), 2, 3, 4, 5, 6, 7 .... colpi consecutivi dello stesso tipo e che ognuna di queste serie si produce due volte più frequentemente della serie immediatamente più lunga.

Così la serie di 1 (alternanza) è 2 volte più frequente della serie di 2; la serie di 2 è due volte più frequente della serie di 3; la serie di 3 è due volte più frequente della serie di 4 e così via.

In tal modo, se si esamina un campione sufficientemente ampio di colpi, una qualunque serie si presenta esattamente secondo la sua media teorica. Al contrario, in campioni ristretti di eventi anche le figure sono soggette a produrre degli scarti più o meno ampi, così come avviene per due chances equiprobabili contrapposte.

Ad esempio, su 2.000.000 di colpi, si avranno circa 1.000.000 di colpi di un colore e 1.000.000 di colpi del colore opposto. Su tale massa di colpi si avranno esattamente: 250.000 serie di 1 e 250.000 serie di 2 e superiori a 2. Queste ultime 250.000 serie saranno così distribuite.

125.000	serie di	2
62.500	serie di	3
31.250	serie di	4
15.625	serie di	5
7.812,5	serie di	6
3.906,25	serie di	7
1.953,125	serie di	8
976,56	serie di	9
488,28	serie di	10
244,14	serie di	11
122,07	serie di	12
61,03	serie di	13
30,51	serie di	14
15,25	serie di	15
7,62	serie di	16
3,81	serie di	17
1,90	serie di	18
0,95	serie di	19

Le serie ancora più lunghe sono sempre più rare e per trovarle è necessario esaminare dei campioni estremamente ampi di eventi.

Ad esempio, per poter osservare alla roulette una serie di 29 colpi dello stesso colore si dovrà esaminare più di un miliardo di colpi; per una serie di 38 occorreranno circa 25.000.000.000 di colpi, per non parlare di serie ancora più lunghe.

Nonostante l'estrema rarità di serie così lunghe, considerando che il gioco della roulette è molto veloce e considerando che ogni giorno girano in tutto il mondo migliaia di roulette, non è raro che un assiduo frequentatore dei Casino possa assistere almeno una volta nella sua "carriera" di giocatore all'uscita di una lunghissima sequenza dello stesso tipo. Molti giocatori ricordano ancora la serie di *29 Passe* uscita parecchi anni fa al Casino di Montecarlo, ma secondo quanto riportato dall'*Ing. F. R. Gal* nel suo trattato *"Le tapis vert" (Ed. MCRS - Montecarlo, 1967)*, il vero record dei record si è avuto nell'anno 1941 al tavolo N. 9 dello stesso Casino di Montecarlo, con l'uscita di una serie di 38 Rossi consecutivi: i primi 19 dati da un croupier non meglio identificato ed i successivi 19, dopo il "cambio di mano", dal suo collega *Gastaud Marius*, ancora in servizio a Montecarlo fino a pochi anni fa.

Considerando che occorrono circa 25 miliardi di colpi per poter osservare una serie di 38, potendo disporre di una roulette che dia 1.000 numeri al giorno, occorrerebbero ben 25.000.000 di giorni per raggiungere tale cifra, vale a dire ben 68.218 anni!.....

È utile chiarire che tutte le considerazioni fatte finora prendendo come esempio le chances semplici della roulette, sono perfettamente valide anche per tutti gli altri giochi d'azzardo, dal classico



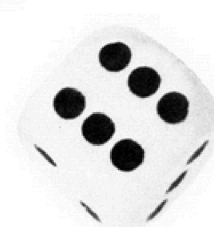
testa e croce al *trente et quarante* o allo *chemin de fer*. La differenza fra questi giochi è rappresentata unicamente dalla diversa incidenza della percentuale a favore della casa da gioco che grava su di essi, come abbiamo già avuto occasione di evidenziare più volte nei precedenti articoli della nostra rubrica.

Ad esempio, immaginare che al *trente et quarante* si formino delle serie più lunghe che alla roulette, convinzione questa che gode di largo credito tra i frequentatori dei Casino, è solo e semplicemente un assurdo pregiudizio frutto dell'ignoranza che non aiuterà mai nessun sistemista. Alcune indagini comparative di simulazione tra i due giochi condotte con i calcolatori elettronici dalla SILVER PRESS di Genova (semmai ce ne fosse stato bisogno, ma... S. Tommaso insegna!) hanno confermato in pieno tale ineluttabile realtà.

Una legge matematica è valida in ogni circostanza ed in ogni tempo. Chi vuole accostarsi seriamente allo studio dei giochi d'azzardo, farà bene a non dimenticarlo mai.

BIBLIOGRAFIA

1) Billedivoire: *JOUER ET GAGNER* (Ed. Argo - Paris).
2) F.R. Gal: *LE TAPIS VERT* (Ed. MCRS - Montecarlo - 1967).
3) M. Boll: *LES CERTITUDES DU HASARD* (Presses Universitaire de France - 10ª ed. - 1971).
4) *ROULETTE: Permanenza Venezia* (analisi statistica su 50.700 colpi consecutivi alla roulette) (Ed. Silver Press - P.O.B. 910 - 16100 Genova - 1981).



Casino sì, Casino no

RIEN NE VA PLUS DOPO 18 MINUTI

La "strana avventura" di Bagni di Lucca e la dura battaglia per le case da gioco regionali

È probabile che la prossima edizione del famoso *Guinness dei primati* potrà registrare la più breve durata del gioco d'azzardo in un Casino autorizzato: esattamente diciotto minuti.

L'episodio, ampiamente riportato sulla stampa quotidiana, è accaduto a Bagni di Lucca venerdì 11 settembre quando, in seguito ad un atto amministrativo del Consorzio Enti Pubblici Acque e Terme che gestisce le Terme della cittadina, è stata concretata l'apertura del Casino ed il sindaco, dopo aver cinto la fascia tricolore, ha propiziato l'inaugurazione dei giochi.

Le palline delle roulette hanno però girato solo per brevi istanti: la Polizia ha infatti imposto il *rien ne va plus* a giocatori, impiegati ed amministratori locali.

Ora, ci saranno gli inevitabili strascichi di natura giudiziaria per i promotori dell'iniziativa, ma lo *scoop* che essi hanno realizzato ha fatto scalpore ed ha fatto aumentare le probabilità che alla fine sia proprio Bagni di Lucca ad aprire una casa da gioco in Toscana, facendo lo sgambetto a Viareggio e Montecatini che già si erano accordate per ospitare alternativamente un Casino per sei mesi all'anno.

Bagni di Lucca vanta già in questo campo il primato di avere avuto il primo Casino autorizzato in Europa. Il decreto di autorizzazione fu firmato addirittura il 6 ottobre 1837 da Carlo Ludovico, duca di Lucca, e l'attività di tale casa da gioco è proseguita, sia pure con alterne vicende, fino al 1953.

Diritto di primogenitura, dunque, che non può essere ignorato, ma anche ferma volontà a rispondere con atti concreti all'indifferenza con cui da sempre in Italia si è guardato al problema della definitiva regolamentazione del gioco d'azzardo.

Le speranze di Bagni di Lucca e di altri tredici Comuni turistici, fra cui Alghero, Anzio, Gardone Riviera, Merano, Rapallo, Riccione, Stresa, Taormina e Viareggio, sono ora riposte nel disegno di legge n. 326 presentato nel 1979 da un gruppo di senatori e che prevede la facoltà per ogni Regione di aprire una casa da gioco.

Da Riccione, che ha ospitato a fine settembre l'ennesima riunione dei sindaci interessati, è stata ancora una volta ribadita l'assurdità dell'attuale legislazione in materia che considera il gioco d'azzardo un reato, ma nello stesso tempo permette che esso si svolga liberamente in quatto comuni italiani. Nella stessa occasione è stato anche evidenziato il grave danno che tale situazione comporta per l'economia nazionale, danno valutato dal sindaco di Taormina in oltre 1.000 miliardi di lire che attualmente vanno a finire nelle case da gioco jugoslave e di altre località prossime ai confini italiani. Sono miliardi che, se recuperati, potrebbero essere di grande vantaggio per le economie locali, senza contare che la liberalizzazione del gioco d'azzardo contribuirebbe a limitare, se non ad annullare, il grosso fenomeno del gioco clandestino. Paradossalmente, il gioco d'azzardo, da qualcuno ritenuto moralmente deprecabile, verrebbe a svolgere addirittura un'azione moralizzatrice.

Tutte le motivazioni addotte dai fautori della liberalizzazione del gioco sembrano perfettamente valide ed è veramente difficile non condividerle.

SOLO PER VOI!

dalla

TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

TANGRAM è una Società di vendita per corrispondenza specializzata in giochi. TANGRAM proporrà ogni mese ai lettori di Pergioco un vasto assortimento di giochi: alcuni noti e classici, altri nuovi e interessanti. La selezione dei titoli è effettuata in modo da soddisfare gli appassionati dei più diversi settori di gioco, dalla simulazione all'ambiente, dal tavoliere al rompicapo. TANGRAM offre un servizio completo e accurato: una selezione di titoli prodotti dalle migliori marche italiane ed estere; una rapidissima risposta al Vostro ordine (sette giorni dal ricevimento); una spedizione raccomandata; la forma di pagamento che più Vi comoda. TANGRAM è in grado di offrirVi i migliori giochi a casa Vostra allo stesso prezzo praticato dal miglior negoziante. TANGRAM è fatta "su misura" per Voi: per qualsiasi esigenza e per la richiesta di giochi particolari non contenuti in elenco telefonateci allo 02-719320. Faremo il possibile per accontentarVi.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

☐ **Cubo di Rubik** (Mondadori Giochi)	10.900
☐ **Brain Trainer** (Mondadori Giochi)	6.900
☐ **Genius** (Mondadori Giochi)	4.900
☐ **Cubik 4** (Mondadori Giochi)	2.500
☐ **I.Q. Test** (Mondadori Giochi)	3.000
☐ **Cubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo** (Mondadori Giochi)	16.500
☐ **Monopoli** (Editrice Giochi)	10.500
☐ **Manager** (Editrice Giochi)	18.500
☐ **Risiko** (Editrice Giochi)	19.900
☐ **Cluedo** (Editrice Giochi)	12.500
☐ **Ascot** (Istituto del Gioco)	17.500
☐ **Formula 1** (Istituto del Gioco)	16.500
☐ **Radar** (Istituto del Gioco)	17.500
☐ **Can't Stop** (Editrice Giochi)	10.500
☐ **Jockey** (Ravensburger)	22.500
☐ **Medici** (International Team)	19.000
☐ **Ra** (International Team)	15.000
☐ **Havannah** (Ravensburger)	13.500
☐ **Shogun** (Ravensburger)	27.500
☐ **Halma** (Ravensburger)	9.500
☐ **Isola** (Ravensburger)	12.500
☐ **Othello elettronico** (Clem Toys)	190.000
☐ **Othello** (Clem Toys)	18.000
☐ **Super Go** (Clem Toys)	40.000
☐ **Vagabondo** (Invicta)	18.000
☐ **Master Mind Original** (Invicta)	8.500
☐ **Master Mind New** (Invicta)	10.000
☐ **Master Mind Super** (Invicta)	14.000
☐ **Grand Master Mind** (Invicta)	19.000
☐ **Family Master Mind** (Invicta)	17.500
☐ **Master Mind Supersonic elett.** (Invicta)	49.000

☐ **Vocambolo** (Istituto del Gioco)	16.500
☐ **Scarabeo** (Editrice Giochi)	14.500
☐ **Scarabeo Lusso** (Editrice Giochi)	17.500
☐ **Red Seven** (Editrice Giochi)	15.500
☐ **Paroliere** (Editrice Giochi)	8.900
☐ **Autobridge** (Editrice Giochi)	17.500
☐ **Rummy** (Ravensberger)	18.500
☐ **Mini Rummy** (Ravensberger)	8.500
☐ **Sector** (Editrice Giochi)	72.000
☐ **Merlin** (Editrice Giochi)	64.000
☐ **Wild Fire** (Editrice Giochi)	64.000
☐ **Microvision base + cartuccia Blockbuster** (MB)	110.000
☐ **Cassetta Microvision Bowling** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Forza 4** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Flipper** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Duello sul Mare** (MB)	29.900
☐ **Cassetta Microvision Blitz** (MB)	29.900
☐ **Dark Nebula** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐ **1940** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐ **Beda Fomm** (G.D.W.) tradotto	20.900
☐ **Red Star/White Eagle** (G.D.W.) tradotto	32.200
☐ **Road to the Rhine** (G.D.W.) non tradotto	32.200
☐ **Bar Lev** (G.D.W.) tradotto	34.500
☐ **Marita Merkur** (G.D.W.) non tradotto	34.500
☐ **The fall of France** (G.D.W.) non tradotto	54.000
☐ **Iliad** (International Team)	19.000
☐ **Rommel** (International Team)	30.000
☐ **Sicilia '43** (International Team)	25.000
☐ **Little Big Horn** (International Team)	28.000
☐ **Austerliz** (International Team)	30.000

☐ **Millennium** (International Team)	25.000
☐ **Corteo** (Mondadori Giochi)	10.900
☐ **15 Giugno 1815 Waterloo** (New Deal)	18.500
☐ **Mah Jong** scatola "cartone" (Valvassori)	39.000
☐ **Mah Jong** scatola "Acero" (Valvassori)	72.000
☐ **Mah Jong** tipo "Bar" (Valvassori)	145.000
☐ **Mah Jong** Tipo "Medio" (Valvassori)	175.000
☐ **Mah Jong** tipo "lusso" (Valvassori)	195.000

NOVITÀ

☐ **Innamoramento e Amore** (Mondadori Giochi)	18.900
☐ **Focus** (Mondadori Giochi)	11.900
☐ **Normandy** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Seelöwe** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Sinai** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Outreach** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Nato** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Starforce**(SPI) tradotto	23.000
☐ **WW 3** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Sorcerer** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Napoleon** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐ **North Africa** (4 giuochi) (SPI) tradotto	28.500
☐ **Fulda Gup** (SPI) tradotto	23.000
☐ **Crusader** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Supercharge** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Napoleon batt. nazioni** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Napoleon ad Auerstadt** (SPI) tradotto	18.500
☐ **Atlantic Wall** (SPI) tradotto	82.000
☐ **Highwai to the Reich** (SPI) tradotto to	82.000

COGNOME ______________________ NOME ______________________

VIA ______________________

CAP __________ CITTÀ ______________________ (PV) __________

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA POSTALE ☐ CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

IMPORTO TOTALE LIRE ______________________

DATA ______________________ FIRMA ______________________

Ordinare un gioco con TANGRAM è facilissimo:
1) Segnare con una croce i giochi che intendete acquistare;
2) Fate la somma dei relativi importi;
3) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungere 1500 lire per concorso in spese di spedizione;
4) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovrete aggiungere altre 2.000 lire;
5) Scrivete il totale nella apposita casella;
6) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
7) Firmate e spedite a TANGRAM, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano;
8) Se non volete tagliare la rivista, usate una fotocopia.

il regalo piu` nuovo
da fare prima di tutto
a sé stessi

MEGADAD®

il dado elettronico

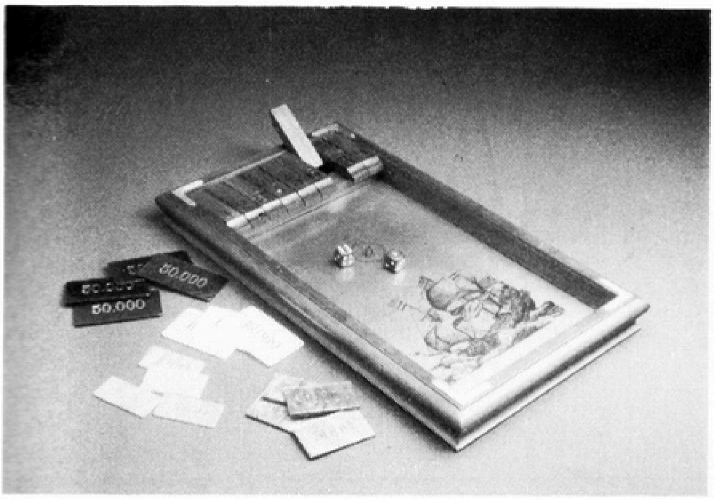
il complemento indispensabile per i wargames
e per ogni gioco
che necessita del
fattore casuale



Presentato da Gentili A.
Avalon Hill Italiana
VIA MAZZINI 112 - 56100 PISA

CHECK-UP

IL MARINARESCO GIOCO DEL 45



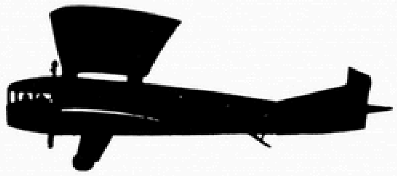
La storia (o la leggenda?) narra che il Gioco del 45 sia nato nel 1845 quando un gruppo di marinai, bloccato per 45 giorni in un porticciolo della costa inglese con il proprio vascello in avaria per i danni riportati durante una violentissima tempesta, ne inventò le regole basandosi sul fatto che la somma dei numeri che compongono la serie da 1 a 9 (e che sono alla base del gioco), è per l'appunto pari a 45.
Come si vede le coincidenze sono numerose e di 45 se ne incontrano forse un po' troppi. Tant'è: il gioco è divertente e piacerà soprattutto a chi ama i brividi dell'azzardo, i dadi, il caso. Lo ripudieranno — naturalmente — coloro i quali rifuggono dall'elemento fortuna.

Piacerà, riteniamo, anche agli amanti delle cose belle. È infatti in legno caldo e ben lavorato, con perfette rifiniture e un piano di gioco in ottone inciso. Non è forse un caso che a produrlo sia una azienda fiorentina (la Chiarugi) con un presidente (Nicolaas Neuwahl) olandese e amante degli uomini e delle "cose" di mare.
Ma vediamo le regole, semplicissime.

Possono giocare due o più persone, ciascuna delle quali termina completamente il proprio gioco prima di passare la mano agli altri. A margine del piano di gioco si

Nome	IL GIOCO DEL 45				
Produttore	Chiarugi - Firenze				
Categoria	Azzardo				
Durata di una partita	2 ◄—— min ——► 5				
Numero giocatori	2 ◄————► ∞				
Originalità				X	
Difficoltà	X				
Fortuna					X
Prezzo: lire 68 mila		X			

Pagina mancante



VITA DI CLUB

PRIMO CAMPIONATO A SQUADRE DI WARGAMES organizzato dal CLUB 3M con la collaborazione della rivista PERGIOCO.

REGOLAMENTO UFFICIALE

1 - Il Campionato è riservato a squadre di cinque giocatori, ognuno dei quali si cimenterà in UNA SOLA delle sezioni più avanti indicate.
Squadre di 4 giocatori saranno ugualmente accettate, anche se partiranno ovviamente handicappate di 1 punto in ogni incontro: nel corso del campionato avranno però la facoltà di inserire il 5° giocatore; non c'è limite al numero delle riserve.

2 - Le iscrizioni delle squadre devono essere inviate entro il 5-12-81 ad uno dei seguenti indirizzi:
a) Segreteria c/o Pietro Cremona via Cavour 6-41049 Sassuolo
b) c/o PERGIOCO via Visconti d'Aragona 15 Milano.
La quota di iscrizione è fissata in 15.000 lire per ogni squadra da inviare tramite vaglia postale alla Segreteria.

3 - Ad ogni incontro parteciperanno due squadre avversarie; gli incontri si svolgeranno in due manches di andata e ritorno.
Gli accoppiamenti saranno "guidati" dalla segreteria nei limiti del possibile per fare incontrare fra loro squadre di città vicine.

4 - Le due squadre che dovranno incontrarsi ad ogni turno avranno a disposizione dai 30 ai 60 giorni (a seconda del numero degli iscritti) per effettuare le due manches previste: saranno i due capitani a decidere dove e quando effettuarli, anche se sarebbe auspicabile fare una partita "in casa" ed una "fuori", purché i risultati pervengano alla segreteria entro il tempo limite.

5 - Al termine delle due manches verrà proclamata vincitrice la squadra che avrà localizzato il maggior numero di vittorie.
In caso di parità i due capitani faranno svolgere UN ULTERIORE partita di spareggio su uno dei 5 giochi previsti (scelto di comune accordo, o, se non è possibile, estratto a sorte); sempre i capitani dovranno scegliere i due partecipanti allo spareggio e decideranno gli schieramenti.
Per i giochi a punti o che prevedono anche il pareggio si daranno ulteriori informazioni al termine delle iscrizioni.

6 - Le squadre vincitrici passeranno al turno successivo: le perdenti saranno eliminate, ma con possibilità di ripescaggio delle meglio piazzate nel caso che il numero degli iscritti NON sia un multiplo di OTTO.

7 - Tutte le squadre sono invitate ad usare un "nome di battaglia" che indicheranno sulla scheda di iscrizione insieme al nome del capitano e dei partecipanti ufficiali.

8 - I wargames selezionati per il primo incontro eliminatorio dalla segreteria sono elencati qui di seguito:
GRUPPO 1: ALEXANDER THE GREAT (AH)
GRUPPO 2: WAGRAM (SPI)
GRUPPO 3: SQUAD LEADER (AH) 2° scenario
GRUPPO 4: ARAB-ISRAELI WARS (AH) (chinese farm: con fuoco di opportunità obbligato).
GRUPPO 5: EAST AND WEST (IT)
Segue ora l'elenco dei titoli da votare per determinare i giochi da usare negli incontri successivi; ogni giocatore della squadra dovrà indicare sulla scheda d'iscrizione, accanto al gruppo per cui si presenta, il suo nome ed il suo titolo preferito in QUEL gruppo.

GRUPPO 1
Caesar Alesia - Caesar's legions (AH) Spartan - 30 years war - Breitenfeld - Great medieval battles (SPI) Yorktown (IT).

GRUPPO 2
Gettysburg - War and peace (AH) Napoleon's last battles - Napoleon art of war - Blue and gray (SPI) Austerlitz - Jena (IT) Waterloo (ND).

GRUPPO 3
Afrika Korps - Russian campaign - Squad leader - Panzer leader (AH) Westwall - Panzer '44 - Sniper - North Africa quad. (SPI) Rommel - Sicilia '43 (IT) Beda Fomm - Marita Merkur (GDW).

GRUPPO 4
Arab-israeli wars - Midway - Richthofen's war - Air force (AH) Nato - Sinai - Dreadnought - Mech war (SPI) Bar lev (GDW)

GRUPPO 5
Starship troopers - (AH) War of the ring - Next war (SPI) East and West - Kroll e Prumni (IT).

9 - Tutte le squadre riceveranno all'indirizzo del capitano la comunicazione della squadra avversaria ed il tempo a disposizione per effettuare le due manches.

10 - Alla squadra vincitrice del campionato verrà assegnato il titolo di

CAMPIONE D'ITALIA 1982

con relativa coppa e medaglie per i componenti della squadra.
Medaglie ... di consolazione saranno assegnate anche alle altre TRE squadre semifinaliste che si piazzeranno al 2°, 3° e 4° posto.

Il Circolo della Stampa di Bologna
in collaborazione con
Città del Sole di Bologna
e la rivista Pergioco
organizza
CAMPIONATO DI RISIKO
REGIONE EMILIA-ROMAGNA
selezione regionale al II Campionato italiano
Risiko-Pergioco 1982
Bologna: 25/26/27 novembre
termine iscrizioni: 15 novembre
Iscrizioni, informazioni, regolamento:
Città del Sole, Strada Maggiore 17,
Bologna - tel. 051/266432

CERCO persona interessata a cambiare i seguenti giochi: York Town (It); Idro (It); Sinai (Spi); Scarabeo (Editrice Giochi); Risiko (Editrice Giochi); contro: Star Force (Spi); Outreach (Spi); Dark Nebula (Gdw); Starship Troopers (Ah).
Telefonare ore pasti a: Nicola Ciprotti - Via A. Giacomini, 29 - Firenze - tel. 055/573870.

VENDO Atari Video Computer System con video cassette: Combat soccer; Casino; Basket; Air sea battle.
VENDO Boxing elettronico della Bambino.
VENDO Maniac elettronico come nuovo.
Telefonare dopo le 20 a: 011/369287.

CERCHIAMO appassionati di backgammon a Milano e provincia.
Telefonare a Fabrizio Lugaresi - Via Disciplini, 4 - tel. 02/873348 - dopo cena.

VENDO ancora sigillati: Zon X (L. 10.000); Vagabondo (L. 12.000); Hot Dog (L. 7.000); Roller Ball (L. 10.000). Mai usati: backgammon magnetico (L. 5.000); Passport Chess & Checkers (L. 3.000). In ottime condizioni: Codice segreto (Il primo Master Mind, della Editrice Giochi, a L. 7.000).
Telefonare ore 17-19 a: 06/4952922.

POSSEDIAMO Ventotto giochi Ah e siamo esperti di tornei.
CERCHIAMO appassionati di boardgames nella zona Roma-Sud e Roma-Est.
Telefonare ore pasti a: Maurizio, 06/7672513; Stefano, 06/7474288.

Esistono a Bergamo concrete possibilità di fondare un circolo di Boardgames. Gli appassionati veramente interessati sono invitati a scrivere specificando indirizzo e numero telefonico a:
Loris Pagnotta, Via A. Curò, 6 - Bergamo.
Tel. 295670 ore serali.

Gli annunci di questa rubrica sono gratuito. Si pregano i lettori ed i circoli interessati di comunicare le informazioni relative alle iniziative in programma con il maggior anticipo possibile, scrivendo o telefonando alla redazione: Milano, via Visconti d'Aragona, 15, tel. 02/719320.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149

Casale Monferrato
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERIGIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND
via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R.
viale Monza, 2
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO
Residenza - Portici Milano 2

Monza
INFERNO
via Passerini, 7

Padova
LUTTERIGIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI.
via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI
viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
GIROTONDO
piazza Buenos Aires 11
GIROTONDO
via Libia, 223
GIROTONDO
via Frattina, 25
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

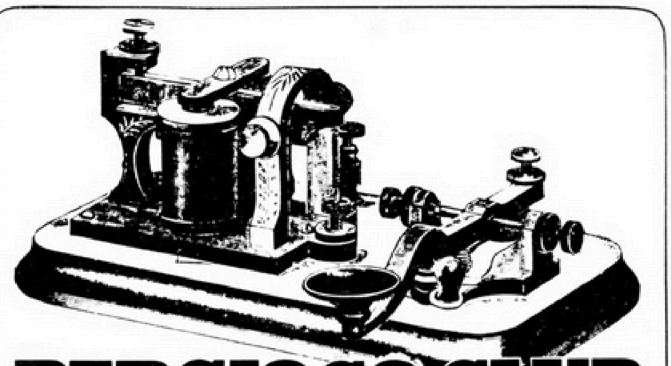
Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)

Verona
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
Recapito di Milano
viale Piave, 21



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.
Ricordiamo che gli abbonati sono iscritti gratuitamente. Ai Soci è inviato un tesserino personale di riconoscimento.
I Soci, inoltre, usufruiranno di particolali sconti nelle offerte speciali promosse dal Club.

ALTRI NEGOZI

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI
corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department"
Via Gramsci 7

Ivrea
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
Via Marradi 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS
via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI
via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY
via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO
piazza G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
Via dei Volsci 41

Salò
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA
Via Stampatori 6/b
GIUOCHI
Via Altieri 16/bis

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

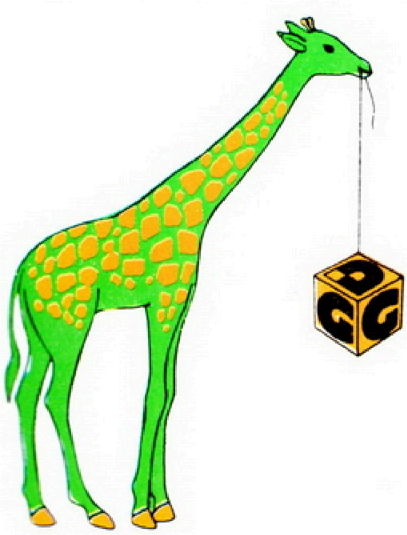
Varese
BINDA C.
c.so Matteotti, 23

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....
VIA .... CITTÀ .... PV ....
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
..

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano





NEI NEGOZI DELLA GIRAFFA, aderenti al Gruppo Italiano Diffusione Giocattoli,
UN'OFFERTA STRAORDINARIA ED ESCLUSIVA.
TELEPARTNER, il nuovissimo videogiochi a cassette intercambiabili, per passare tante ore con gli amici in allegria.
TELEPARTNER, completo di modulo base, comandi e una prima cassetta con sessanta giochi sportivi, costa solo 250.000 lire, iva compresa.
TELEPARTNER dispone di un ampio assortimento di cassette a partire da 25.000 lire.
Alla **GIRAFFA** trovi tutti i giochi per te e i giocattoli per i tuoi figli. E in regalo il catalogo **SUPERGIOCATTOLI 1981** tutto a colori: cento pagine ricchissime di idee per scegliere meglio e al giusto prezzo.
Leggi nella pagina accanto quali sono i negozi **GIRAFFA** della tua città. E vienici a trovare.

1 SCRABBLE
ABBACINARE, ECLAT...
Avanti su continua..., finisci il tuo gioco, componi la parola più difficile, più lunga e complessa, e così, mentre impari, vinci con Scrabble: il più bel gioco di parole Clem Toys. Ora anche nella duplice versione, con tavola rotante.

1



3 OTHELLO

Non è difficile cominciare, ma poi, smettere...
È facile giocarci, che strano è diventato come una calamita!
Si chiama Othello, no?
Già una scacchiera, 64 dischi bicolori, tutto semplice; si la semplicità di un gioco che appassiona dalla prima all'ultima mossa.

3



4 ROULETTE ELETTRONICA

Six noir pair et passe... carré, cavallo, pieno...
Hei ho vinto!!!
Il fascino del rischio, della vittoria, l'entusiasmo del successo.
Elementi di un gioco antico come il mondo, piccoli pezzi dell'ultimo divertimento Clem Toys, della tua nuova super moderna: Roulette elettronica.

5 TOMBOLA ELETTRONICA

Una musica, un ricordo,... "quaterna".
Un motivo, ma si, ecco il titolo,... "cinquina".
E poi..., "tombola".
Musica e gioco, divertimento e vittoria: tombola elettronica Clem Toys.

4

5

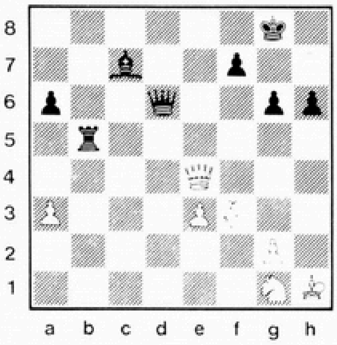


Notizie dalla F.S.I. FEDERAZIONE SCACCHISTICA ITALIANA

1ª PATITA
DI MERANO 1981

Korchnoj(bianco)/Karpov(nero
Gambetto di Donna

1. c4, e6 - 2. Cc3, d5
3. d4, Ae7 - 4. Cf3, Cf6
5. Ag5, h6 - 6. Ah4, 0-0
7. e3, b6 - 8. Tc1, Ab7
9. Ae2, Cbd7 - 10. c:d5, e:d5
11. 0-0, c5 - 12. d:c5, b:c5
13. Dc2, Tc8 - 14. Tfd1, Db6
15. Db1, Tfd8 - 16. Tc2, De6
17. Ag3, Ch5 - 18. Tcd2, C:g3
19. h:g3, Cf6 - 20. Dc2, g6
21. Da4, a6 - 22. Ad3, Rg7
23. Ab1, Db6 - 24. a3, d4
25. Ce2, d:e3 - 26. f:e3, c4
27. Ced4, Dc7 - 28. Ch4, De5
29. Rh1, Rg8 - 30. Cdf3, D:g3
31. T:e8 + , A:e8 - 32. Db4, Ae4
33. A:e4, C:e4 - 34. Td4, Cf2 +
35. Rg1, Cd3 - 36. Db7, Tb8
37. Db7, Ac7 - 38. Rh1, T:b2
39. T:d3, c:d3 - 40. D:d3, Dd6
41. De4, Dd1 + - 42. Cg1, Dd6
43. Chf3, Tb5 - abbandona

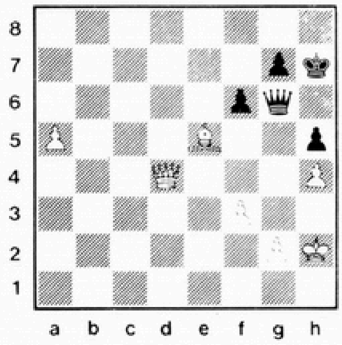


Posizione del nero al momento dell'abbandono

2ª PARTITA
DI MERANO 1981

Karpov(nero)/Korchnoj(bianco)
Spagnola

1. e4, e5 - 2. Cf3, Cc6
3. Ab5, Cf6 - 4. 0-0, C:e4
5. d4, Ae7 - 6. De2, Cd6
7. A:c6, b:c6 - 8. d:e5, Cb7
9. Cc3, 0-0 - 10. Te1, Cc5
11. Ae3, Ce6 - 12. Tad1, d5
13. e:d6c.p., c:d6 - 14. Cd4. Ad7
15. Cf5, d5 - 16. C:e7 + , D:e7
17. Dd2, Dh4 - 18. Ce2, Tfe8
19. b3, Te7 - 20. Cg3, Df6
21. f3, Ae8 - 22. Ce2, h6
23. Af2, Dg6 - 24. Cc1, d4
25. Cd3, Df6 - 26. Ag3, Td7
27. Te5, Dd8 - 28. Tde1, Td5
29. T:d5, D:d5 - 30. Te5, Dd7
31. De1, Tc8 - 32. b4, Dd8
33. Ta5, Dd7 - 34. h3, f6
35. T:a7, Dd5 - 36. Ta5, Dd7
37. Ta7, Dd5 - 38. Ta5, Dd7
39. De4, Af7 - 40. Df5, Te8
41. Rh2, Db7 - Sospensione
42. a3, Td8 - 43. h4, h5
44. Cf2, Dd7 - 45. Ta6, De8
46. Da5, Ag6 - 47. Cd3, Rh7
48. Db6, Tc8 - 49. a4, Af5
50. a5, c5 - 51. b:c5, A:d3
52. c:d3, C:c5 - 53. Ta7, Dg6
54. Tc7, T:c7 - 55. A:c7, C:d3
56. D:d4, Ce5 - 57. A:e5
abbandona

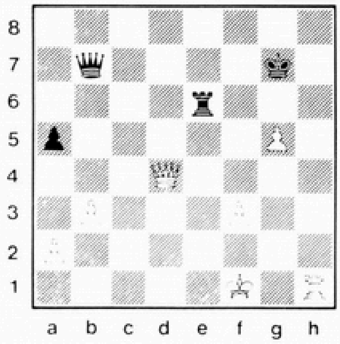


Posizione del nero al momento dell'abbandono

4ª PARTITA

Karpov(bianco)/Korchnoj(nero)

1. e4, e5 - 2. Cf3, Cf6
3. C:e5, d6 - 4. Cf3, C:e4
5. d4, d5 - 6. Ad3, Ae7
7. 0-0, Cc6 - 8. Te1, Af5
9. Ab5, Af6 - 10. Cbd2, 0-0
11. Cf1, Ce7 - 12. c3, Cg6
13. Ad3, Cd6 - 14. A:f5, C:f5
15. Db3, b6 - 16. Db5, a6
17. Dd3, Dd7 - 18. Cg3, C:g3
19. h:g3, a5 - 20. Ag5, A:g5
21. C:g5, Tfe8 - 22. b3, Tad8
23. Cf3, f6 - 24. Cd2, Rf7
25. Cf1, h5 - 26. T:e8, T:e8
27. Df3, Th8 - 28. Ce3, Ce7
29. Te1, g6 - 30. Df4, Rg7
31. g4, g5 - 32. Df3, h:g4
33. C:g4, Dd6 - 34. g3, c6
35. c4, f5 - 36. De3, Cg6
37. c5, Dd8 - 38. Ce5, b:c5
39. C:c6, Df6 - 40. De6, c:d4
41. D:d5, d3 - 42. Dd7 + , Df7
43. Ce7, Rh7 - 44. Rg2, Te8
45. Th1 + , Ch4 + - 46. g:h4, D:e7
47. D:f5 + , Rg7 - 48. h:g5, Db7 +
49. f3, Te2 + - 50. Rf1, Rg8
51. D:d3, Te6 - 52. Dd8 + , Rg7
53. Dd4 + , abbandona

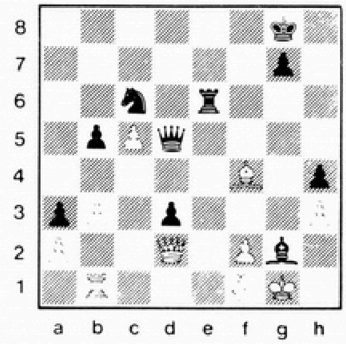


Posizione del bianco al momento dell'abbandono

6ª PARTITA

Karpov(bianco)/Korchnoj(nero)

1. e4, e5 - 2. Cf3, Cc6
3. Ab5, a6 - 4. Aa4, Cf6
5. 0-0, C:e4 - 6. d4, b5
7. Ab3, d5 - 8. d:e5, Ae6
9. c3, Ac5 - 10. Cbd2, 0-0
11. Ac2, Af5 - 12. Cb3, Ag6
13. Cfd4 - A:d4 - 14. c:d4, a5
15. Ae3, a4 - 16. Cc1, a3
17. b3, f6 - 18. e:f6, D:f6
19. Ce2, Cb4 - 20. Ab1, De7
21. De1, Tfe8 - 22. Cf4, Af7
23. Dc1, c5 - 24. d:c5, Df6
25. A:e4, T:4 - 26. Ce2, d4
27. Cg3, Tee8 - 28. Dd2, Cc6
29. Ag5, De5 - 30. Tec1, d3
31. Tfd1, Ag6 - 32. Ae3, Te6
33. Af4, Df6 - 34. Te1, Tae8
35. T:e6, T:e6 - 36. Tb1, h5
37. h3, h4 - 38. Ag5, Db4
39. Ae3, Dd5 - 40. Cf1, Ae4
41. Af4, A:g2 - abbandona



Posizione del bianco al momento dell'abbandono

BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

I RISULTATI DEL TORNEO MERIT DI VENEZIA

Oltre 36 milioni di lire e 22 Coppe di cristallo sono stati distribuiti ai vincitori del magnifico Torneo di Venezia (16-18 ottobre) organzzato con puntigliosa precisione dalla MERIT e diretto con la consueta eleganza tutta italiana da LUIGI VILLA, Campione del Mondo 1979, coadiuvato da James Ballié e Alberto Lessana.

L'ambiente affascinante di Ca' Vendramin, sede del Torneo, e dell'Hotel Danieli che ha ospitato il quartier generale hanno ovviamente contribuito alla riuscita di questo Torneo che lascia un solo rimpianto nei giocatori: che si faccia solo un torneo all'anno in Italia! Troppo poco. Ci auguriamo che l'anno prossimo si ritorni ai 4 Tornei all'anno come nel 1980.

Ecco i risultati:

	Campioni	Intermediate
Partecipanti	95	76
Monte premi	27,5 milioni	8,5 milioni
PRINCIPALE		
Vincitore	Harris	Wagenknecht
Finalista	Salava	Gschwenter R.
Semi-finalista	Guidi	Lacovich
Semi-finalista	Duca	Hekimian
CONSOLAZIONE		
Vincitore	Veletta	Prossliner
Finalista	Kohrs	Castro R.
Semi-finalista	Facchetti	D'Ambrosi
Semi-finalista	Porcù	D'Entreves
LAST CHANCE		
Vincitore	Olsen	Gefter
Finalista	Caprio	Robel
Semi-finalista	Zwaaf	Galimberti
Semi-finalista	Castro V.	Pulda
LADY PRIZE	Perez de Coba	Huguenard

TORNEO A VIENNA

Da venerdì 20 a domenica 23 novembre si tiene a Vienna, al Club Sowieso - Grashofgasse 1 - tel. 52.63.88, un torneo di Backgammon sponsorizzato dai Casino Austriaci.

È prevista una sola categoria di giocatori e l'iscrizione è di 2500 scellini austriaci pari a circa 200.000 lire.

Il gioco comincierà alle ore 21 del venerdì e proseguirà nei pomeriggi di sabato e domenica con i tornei di consolazione.

È previsto anche un Torneo più piccolo, che si svolgerà nel pomeriggio della domenica con un'iscrizione di 1000 scellini, e un Torneo Jackpot con iscrizione di 5000 scellini.

Per le Signore è riservato un premio di un video-registratore con telecamera.

Gli Hotels collegati sono: il Kärnterhof (vicino al luogo dove si svolgerà il Torneo) e l'Hilton.

Per informazioni chiedere del Signor Harald Prandstätter.

IL BACKGAMMON A MASSENZIO 81

Massenzio 81 è una manifestazione che ha oramai raggiunto la sua quinta edizione. Dal 6 agosto al 13 settembre si è tenuta una lunga serie di iniziative culturali tra le quali quest'anno ha trovato giusta collocazione anche la Fantalogica per una lodevole iniziativa dell'AIGI — Associazione Italiana Giochi Intelligenti — rappresentata da Alan Petrozzi e Giorgio Fusini. La sera del 24 agosto, nel suggestivo ambiente della Basilica di Massenzio, al cospetto del Colosseo e dell'Arco di Tito, si è tenuta una conferenza sul Backgammon a cura di Alberto Da Pra. Sono stati illustrati la storia e la tecnica del gioco e sono state proiettate le diapositive rappresentanti alcune importanti fasi di una partita tra Paul Magriel e David Leibowitz, Campioni Americani di indiscussa fama.

TORNEO A FIUGGI

Il 2 settembre, all'Albergo Silva Splendid di Fiuggi, si è tenuto il primo Torneo di Backgammon con la partecipazione degli ospiti dell'Albergo. Vincitore è stato Gianrocco Catalano che malgrado i suoi 12 anni si è imposto grazie alla già solida conoscenza tecnica del gioco.



Ravensburger...e gli amici

...buon divertimento! Allegri in famiglia,
piacevolmente, con intelligenza

per stare insieme, questi e tanti altri giochi



Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli

Ravensburger®